OYUN BASINI SKANDALLARI: İĞNEYİ KENDİMİZE BATIRIYORUZ

8GB DVD | 156 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ARALIK 2009/12 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 26 | ISSN: 1307-8933

MGS: PHILANTROPHY & ASSASSIN'S CREED: LINEAGE DVD'DE

SÜPER POSTERLER! MODERN WARFARE 2 GHOST STARCRAFT 2 KERRIGAN

BALDUR'S GATE'İ ÖZLEMLE ANANLARA

DRAGON AGE ORIGINS

ZAVALLI ZOMBİLER!

LEFT 4 DEAD 2

MULTIPLAYER TAKTİKLERİ VE İNCELEMESİYLE 12 SAYFA

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)



> GOD OF WAR COLLECTION [PS3] > BAYONETTA [PS3, 360] > DJ HERO [PS3, 360] > TORCHLIGHT [PC]
> AVATAR THE GAME [PS3, 360] > WWE VS RAW 2010 [PS3, 360] > NEW SUPER MARIO BROS Wii [Wii]



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

ADIM ADIM, YAVAŞ YAVAŞ...

Geçen ayki Cesur Yeni Dünya yazısında Tuğbek "*bir oyun dergisi bir sayısına kaç tane başarı sığdırabilir? Bilmiyoruz, çünkü henüz 3. yıl sayımızı hazırlamadık*" gibi bir cümle yazmıştı… Doğru, üçüncü yıl sayımızda ne gibi sürprizlerle karşılayacağımızı hayal etmeye bile başlamadık. Ama ikinci yıl sayımızın Türkiye'de oyun dergiciliği adına bir mihenk taşı olacağını şimdiden biliyoruz: Arkasında hiçbir dev medya gücü olmadan, sadece editörlerinin tecrübesi ve okuyucularının sevgisiyle doğan ve büyüyen Oyungezer'in Kasım 2009 sayısının 11.500 adet civarında satacağı kesinleşti!

Bu yazıyı yazdığımız sırada hâlâ kasım ayındaydık, dolayısıyla tam sayıyı veremiyoruz ama şimdiden şunu söyleyebiliriz: Oyungezer artık çok satanlar liginde yerini aldı. Yayına başladığı 26 ay öncesinden bu yana, Türkiye'deki dergiler arasında iki yıl boyunca satış rakamını sürekli artıran tek dergi oldu. Ve her zaman söylediğimiz gibi, bunun nedeni de okuyucusuna duyduğu saygı, sevgi ve bunun karşılığında okuyucusunun ona duyduğu güven ve sevgi.

Tüm söyleyeceğim şu: Hem dergiciliği, hem de oyunları ve okuyucunu can-ı gönülden sever, saygı duyarsan onlar da karşılığını verir. Ama eğer işin samimi olmayan bir şeylerin arkasına gizlenerek yaparsan, bir süreliğine kum saatinin üstündeki yerini korusan da, yavaş yavaş içini dolduran kumlar aşağıya doğru akar… Yavaş yavaş ama kararlılıkla.

Bu arada, Aralık ayını etmişiz be arkadaşlar! Müthiş oyunlarla çepeçevre sarıldı etrafımız. Klavyeden, gamepad'den elimizi kaldırıp başımızı kaşıyamıyoruz! Sizin de aynı durumda olduğunuzu tahmin edebiliyoruz, o yüzden müthiş bir sayı hazırlamak için elimizden geleni yaptık, Modern Warfare 2 veya Dragon Age karşınızda dururken başka türlü nasıl dikkatinizi çekebilirdik ki! Öyle değil mi Serpil?

***

Sadece okurlarımız mı... Kasım boyunca yazarlarımızın dikkatini çekmek, iki parça yazı alabilmek için atmadığımız takla kalmadı. Nasıl bir işse herkesin cep telefonu bozuktu. İnterneti kesildiği için e-mail'lerini kontrol edemeyenler, Aion'da sesimi duyunca Ventrilo'su bozulanlar, Skype'ta hesabı bile olmadığını iddia edenler... Yazılacak yazılar söz konusu olduğunda dergi içi iletişimin tamamen çöktüğü, ama günlerdir kayıp yazarların özellikle Dragon Age muhabbeti açıldığında "Ah Morrigan" diye istemsizce ortaya çıkıverdiği (ve tarafımdan avlandığı) güzel bir ay geçirdik =) Ben asıl 2010'da birkaç aylığına dergiyi nadasa bırakacakmışız gibi hissediyorum, gelecek oyunların listesine ve tarihlerine baktıkça.

2010? Ne zaman geçti koca yıl, nasıl hazırlandı o 12 sayı? Hangi oyunlar oynandı? Neler yanlış yapıldı, nerelerde çılgınca sevinildi? Bu yıl hayatımızda neyi değiştirsek? Neyse ki yaşadığımız her şeyin izlerini içine sıkıştırdığımız bir dergimiz var. Yılbaşı gecesinden önce oturup yıllık yaşam bilançosu çıkartmak istersek önümüze şapkayı değil ama Oyungezer'leri koyabiliriz. Çünkü insan hafızası öyle garip bir şey. Çok alakasız gibi görünen iki şeyden birini hatırlamak için diğerine ihtiyaç duyabiliyorsunuz. Diyelim Nisan sayısını karıştırırken aniden çoktan unuttuğunuz bir kazayı, mesela dizinizi masanın kenarına çarpışınızı hatırlayabilirsiniz. Ciddiyim, zorlayınca acısını bile tekrar duyabiliyor insan. Evet, bizzat denedim.

Harika bir yeni yıl, bütün hayallerinize yetecek kadar uzun ve sağlıklı bir yeni on yıl diliyoruz Oyungezer olarak. Hep birlikte ve oyunlarla, yaşadığımızı hissederek geçirdiğimiz bir yıl olsun. 2009'un sonuna hoş geldiniz...

Sinan & Serpil

GÖRSEL: Heavenly Sword

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI





OYUN BASINI SKANDALLARI

Türk ve dünya oyun basınında ne acayip "iş kazaları" oluyor bir bilseniz... Ne ararsanız var burada. Aslını astarını araştırmadan yanlış haber giren, oyunu eksik inceleyen, yüksek not vermek için söz veren, oyunu hiç incelemeden düşük not verip çuvallayan, dosya konusu çalan… Tekmili birden!



OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

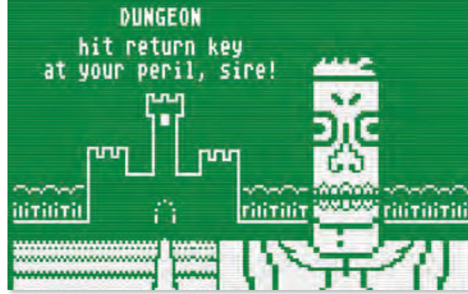
ORİJİNAL TÜRKÇE ALTYAZILI DVD

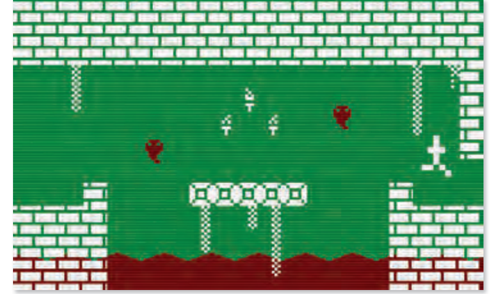


Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Operation Flashpoint 2
2- Torchlight
3- The Marionette
4- TorchED
5- Unreal Development Kit





Dungeon

ÖNCE OYNAYIN, SONRA OKUYUN!

"Dungeon, bir kalede neler olabileceğine ve bu olayların sizin ve bizim gibi insanları nasıl etkilediğine dair bir platform oyunu." Böyle diyor yapımcıları Jonatan Söderström ve Arthur Lee. Ama bize baştan söylemedikleri bir şey var: Bu oyun her bilgisayarda farklı çalışıyor! Öncelikle aşağıdaki formüle göre bir değer hesaplanıyor:

```
oyun_no =
toplam(ascii_degeri(
  windows_kullanici_adi + bilgisayar_adi +
  string(ram) + string(hdd_bos_alan)
)) mod 15
```

Dolayısıyla her bilgisayar farklı bir değer çıkartıyor. Ardından bulunan değere göre aşağıdaki 15 farklı oyun modundan biri başlatılıyor:

00. Normal
01. İlk atlayış imkansız
02. Düşmanlar 2x hızlı
03. Kaygan fizik kuralları
04. Checkpoint yok
05. Dikenler 1px daha yüksek
06. Cake bölümü imkansız
07. "Sanatsal oyun" bölüm başlıkları
08. Gıcık sesler modu
09. "Piece of Cake" ve "Leap of Faith" bölüm isimleri yer değiştirmiş
10. Ölümcül lava
11. Ağır çekim oyun
12. Daha uzun ölüm süresi
13. Oyunun sonu yok
14. Daha uzun havada kalma

Bana #04 denk gelmişti, her öldüğümde oyuna en baştan başlamam gerekiyordu. Forumlarda yazılanlara göre bazı insanlar düşmanlar çok hızlı hareket ettikleri için yarasalı bölümü hiç geçemiyormuş. Bazılarıysa daha ilk atlayışı gerçekleştiremedikleri için oyunun orada bittiğinde karar kılmış. Siz ne düşünüyorsunuz? Zekice? Saçma? Forumlarımızda tartışmaya bekliyoruz. (:



The Black Heart

MORTAL KOMBAT'TAN DAHA VAHŞİ BİR DÖVÜŞ OYUNU

M.U.G.E.N. isminde bir dövüş oyunu motoru var, belki duymuşsunuzdur. Şimdiye kadar bu motoru kullanan çok sayıda oyun çıktı, ama çoğu birbirinin kopyası olmaktan fazla ileri gidemedi. Arjantinli yapımcı Andrés Borghi'nin yedi yıllık uğraşları sonucunda ortaya çıkan The Black Heart ise karakterleri, hikâyesi ve animasyonlarıyla *kalbimizi* kazanmayı başardı.

Oyundaki karakterlerin özel ve süper hareketlerinin yapılışı hemen hemen aynı. Aşağı → Sağ aşağı → Sağ → Yumruk/Tekme kombinasyonunu kullanmanız yeterli. Fatal Move kullanmak için öncelikle enerji barını doldurmanız gerekiyor. Ayrıca yumruk ve tekmeye aynı anda basarak Killer Mode'a girmek mümkün. Ve son olarak, bütün hareketlerin bir listesini oyun klasöründeki *movelist.htm* adlı dosyanın içerisinde bulabileceğinizi hatırlatalım.



Hollywood Ne Etmiş?

ASSASSIN'S CREED: LINEAGE VE METAL GEAR SOLID: PHILANTHROPY

Biri profesyonel diğeri amatör, video oyun temalı iki film Türkçe altyazıyla birlikte bu ayki DVD'mizde! Eğer altyazıları göremiyorsanız yapabileceğiniz iki şey var:

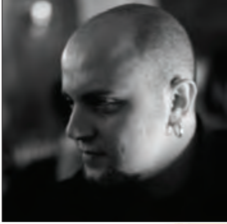
1) 1) *Araçlar* bölümünden *K-Lite Codec Pack*'in son sürümünü yükleyin ve videoyu *Media Player Classic* ile açın.
2) 2) Arayüzden izlemek istediğiniz videoyu seçip *Oynat* düğmesine farenin sol yerine sağ tuşuyla tıklayarak ilgili klasöre gidin, ASS uzantılı altyazı yerine SRT uzantılı olanı kullanın.

Altyazılarla ilgili görüşlerinizi de bize bir şekilde bildirin lütfen. Geri bildirim istiyoruz! Lütfen!

360drc



syf 18 >>



ASOSYAL

Çok uzun zaman önce yazmıştım "büyük şehirlerde eksik olan şeyi" buldum diye. Yalnız başınıza yürüyebileceğiniz iki yanı ağaçlarla çevrili bir yol. Ne çok uzun, ne de çok kısa… Büyük şehirlerde yaşayanlar bir an için düşünebilirler mi? Şehirden çıkmadan ya da tek başınıza pek de huzurla dolaşamayacağınız parklara gitmeden size bunu sağlayan kaç tane şehir var? İşinizi gücünüzü bir on dakika geride bırakıp sadece kendinizi ve sesinizi dinleyebileceğiniz bir yol üzerinde yürümek insanı tamamen kendine getiriyor. Haydi, bu tamamen lüks haline gelmiş olsun, yani şehir içinde yalnız kalabilmek… Ya tamamen biten sokak kültürüne ne demeli? Ekonomik sınıfların tamamen ayrışmasıyla sitelere hapsolanlar ve sokağın huzurunu kaçıran baldırı çıplaklar ne olacak? Sokaklardan içeri kaçan mis kokulu kafeler, toprağın kokusunu içinize çekerek sokak lambası altında kitabınızı okuyabileceğiniz yapraklarla kaplı sokak araları… Eh, büyükşehirlerin şenliklerinin, panayırlarının da kıçı kırık medyamızın ittirmesiyle sahneye çıkan eline mikrofon tutuşturulmuş andavallar sayesinde ne hale geldiği ortada değil mi? Kısacası en sonunda başardılar, hepimizi alışveriş merkezlerine tıktılar. Bir de gençliğe "asosyal" diyorlar, değil mi? Sokak diye bir şey bırakmadınız ki, alışveriş merkezinde para saçarak mı sosyalleşelim?

Biterken çalıyordu:
Jerry Goldsmith – Home coming

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



ENSLAVED

HOLLYWOOD'UN KAYNAKLARINI KURUTMAYA GELİYOR!

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Heavenly Sword'u hatırlıyor musunuz? PS3'ün oyun dağarcığının *Motorstorm*'la başlayıp *Resistance*'la bittiği günlerde çıkan ve Oyungezer'in ilk incelediği PS3 oyunlarından biri olma şerefine erişen bir oyundu *Heavenly Sword*. Bize ve çoğu oyun eleştirmenine göre *God of War* yeni nesle gelene kadar bizi oyalamak için yaratılmış bir oyundan fazlası olmasa da prodüksiyon değerlerinin yüksekliğiyle kalbimizi çalmıştı. İşte Enslaved, o *Heavenly Sword*'un yapımcısı olan Ninja Theory'nin üçüncü oyunu. İlk oyunları olan *Kung Fu Chaos*'u sadece Xbox'a, *Heavenly Sword*'u ise sadece PS3'e çıkartan Ninja Theory bu sefer her iki platforma birden saldırıyor Enslaved'le. Buradaki soru şu halde, tek bir konsola odaklanmamak Ninja Theory'ye iyi mi gelecek yoksa kötü mü?

ŞCR / NINJA THEORY

İngiltere / Cambridge'den dünyaya açılan ninja teorisyenleri, henüz "o" patlamayı yapmadı ama başından beri güven veren bir ekip.

Heavenly Sword (2007)
İlginç ama tam da içimize sinmeyen bir oyundu. PS3'te Resistance'dan başka elle tutulur hiçbir şeyin olmadığı bir zamana denk geldiği için oynanmıştı fakat God of War'a fazlasıyla benziyordu.

Kung Fu Chaos (2003)
Şirketin adının Just Add Monsters olduğu bir dönemde yapıldı, bir ninja filminin çekimini konu alıyordu, dördüncü duvarı da bol bol yıkıyordu. Komik bir oyundu fakat ün yapmadı.

Oyunun sanat yönetimi de en az senaryo kadar uçuk olacak gibi görünüyor...

STAR IŞIĞI GÖRDÜM BU OYUNDA

Olaya tamamen yetenek avcılığı açısından bakacaksak bu konuyu ağzımıza alırken kötü kelimesinin yanından geçmemiz bile mümkün değil. Enslaved son yıllarda artışını izlediğimiz, oyunlarla ilgilenen Hollywood yıldızları serisine katılan bir oyun. Bu yıldızların başında da oyunu yöneten, ana karakteri seslendiren ve hikâyeye katkıda bulunacak olan müthiş insan Andy Serkis var. Gollum ve Kong rolleriyle kalbimizde yer kazanan, an itibariyle çekilmekte olan Tenten filmindeki Hadok rolüyle de herkesi (ya da en azından beni) kendine aşık edeceği kesin olan Serkis'in Enslaved'deki etkisi, Heavenly Sword'da bıraktığından daha fazla mı olacak belli değil ama yaratıcı kararların da arkasında olacağı söylenenler arasında. Ama yaratıcı kararlar konusunda kuşkusuz en etkileyici insan, oyunun senaryosunu yazmakta olan, *28 Gün Sonra*'nın ödüllü senaristi Alex Garland. Son yılların gördüğü en özgün bilim kurgulardan biri olan *Sunshine*'ın da senaristi olan Garland'ın Enslaved'in hikâyesi göz önüne alındığında ne kadar keyifli bir iş çıkartacağını tahmin edebiliyoruz.



GELECEKTEN HÂLÂ UMUT YOK

Hikâye mi? Hikâye dedim evet, üstelik bir de utanmadan Enslaved için hikâyenin ne kadar önemli olacağını belirttim. Enslaved 150 yıl sonramızda geçiyor, robotların ve çok uzun süren savaşlar sonunda sayıları iyice azalan insanların, insan ticaretinin büyük bir tehlike olduğu bir dünyada yaşamaya çalışmasını konu alıyor. Biz de tam bunların ortasında Monkey isimli barbarvari bir adamın kontrolünü elimize alıyoruz. Yalnızlığını seven, yalnızlığı sayesinde hayatta kalmış bir adam Monkey. Ve yalnızlığı seven her kurgusal karakter gibi bir gün bir köle gemisi tarafından kaçırılıyor, yapay zekâya dair her şeyden çok iyi anlayan Trip adında bir kızla tanışmasıyla da tüm hayatı değişiyor. Kaçmak için Monkey'nin kaba kuvvetine ihtiyacı olduğunu anlayan Trip, Monkey'nin köle bandını ele geçiriyor, yeniden programlıyor ve Monkey'nin kontrolünü eline alıp kaçışına başlıyor. Monkey sadece yalnızlığıyla var olan bir karakter değil neyse ki; güvenilir sopası ve Ninja Theory'nin ona bahşettiği müthiş grafikler ve akıcı animasyonlar sayesinde göze zevk veren bitirici hareketleri var. Düşmanın silahını almak, doğru anda doğru hamleyi yapmak ve bunların çevresine serpiştirilmiş çevre bulmacaları, taktiksel aksiyon ile birazcık da strateji... Monkey ve Trip'in garip ve karmaşık ilişkisi oyun boyunca da irdeleniyor ya üstüne, ikisinin tüm filmlerde ve oyunlarda gördüğümüz "buddy cop" ilişkisi masaya yatırılıyor ya, tüm bu aksiyonun ortasında hikâyeyle o zor dengenin kurulabilir olması ihtimali bizi bizden alıyor.





1- Dişi karakter Heavenly Sword'daki Nariko değilse, ben de Yiğitcan değilim.

2- Yapımcılar yakın dövüşün akıcı olacağı hakkında oldukça iddialı konuşuyorlar.

Enslaved, henüz hakkında çok fazla şey bilmediğimiz ama bilmeyi deliler gibi istediğimiz bir oyun. Aksiyon oyunları Tanrı'nın çocuklarına kalmışken iyi işlenmiş bir bilim kurgu hikâyesi, mükemmel bir aksiyonun üzerine bindirildiğinde -hikâye klişe olsa dahi- biz gelecek severlere ilaç gibi gelebilir.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: Xbox 360, PlayStation 3
Web Sitesi: www.namcobandaigames.com

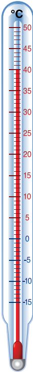
> Just Cause 2 Mart'ta geliyor. > SF IV'ün yeni eklentisinde Cody, Guy ve Adon da olacak. > Ah, Assassin's Creed 2 1,6 milyonluk satış rakamına ulaşmış. > Zombiler oyun dünyasının yeni >>

MUTLULUK ARAYIŞI MAHKEMEDE SONUÇLANACAK

Geçtiğimiz aylarda PlayStation Network'ten atılan bir oyuncunun Sony'ye karşı açmak istediği fakat federal bir yargıç tarafından reddedilen bir dava haberini okumuştuk. Talebi reddedilen oyuncu, kararı temyize götürmüş. Bununla da kalmayıp Microsoft ve Nintendo'ya da dava açmış. Dava dosyasıysa, Nintendo'nun Wii için yayınladığı yeni sistem güncellemesinin resmi olmayan homebrew yazılımlarını iptal etmesi nedeniyle oluşturulmuş. Elemanımızın gerekçesiyse Wii üzerindeki homebrew kanalının kapatılmış ve dolayısıyla Mario Kart Wii'deki Rosalina karakterini açacak programı kullanamayacak olması. Federal dava dosyasında yer alan ifadeyse aynen şöyle: "Mutluluğu için çok sıkı bir şekilde video oyunlarına bağlı olan davacı, federal mahkemeden Nintendo şirketinin söz konusu oyuncunun, Birleşik Devletler Bağımsızlık Bildirgesi'nde belirtilen mutluluk arayışına engel olup olmadığına karar vermesini talep etmektedir."

Dava dosyasının Microsoft kısmı, 3 kırmızı ışık hatasından başı yanan elemanımızın Microsoft'un kendisinden talep ettiği 100 dolarlık tamir ücretini ödeyemeyecek durumda olması sebebiyle strese girmesini ve parayı ödeyecek birini bulmaya çalışırken yaşadığı üzüntüyü konu alıyor. Davacı, yaşadığı stres ve üzüntü için Microsoft'tan 75.000 dolar, mutluluk arayışını engellediği içinse Nintendo'dan 5.000 dolar talep ediyor. Kendisine OGZ ailesi olarak başarılar diliyor, kendi üzüntü ve streslerimiz için dava dosyalarımızı hazırlamaya başladığımızı ilan ediyoruz. Şimdi bakalım resmi olmayan PSN, resmi olmayan Xbox 360, korsan kopy…mır…mır…mır…

40drc ATEŞ





Video oyunlarının Walt Disney'i olarak anılan Nintendo'nun baş oyun tasarımcısı Shigeru Miyamoto

"Şayet üniversiteden yeni mezun olmuş ve işe yeni başlayacak olan biri olsaydım, muhtemelen diploma notum sebebiyle Nintendo beni asla işe almazdı."
(Şartlar değişti. Nintendo artık üniversite mezunlarının kapısında kul olduğu kocaman bir şirket oldu. Oysa konsolun hâlâ okullu değil alaylı olması pek ironik.)

"İnsanların neden bir milyon kişiyi banladığımızı söylediğini bilmiyorum. Bir milyon kişi değildi. Bir milyon ne? Bir milyon kişi banlamadık biz."
(Sakin Marc'cığım sakin… Şimdi bizden sonra tekrar et… Sakince: Goooseeefraabbaaa…)



Binlerce kullanıcısını Sony'ye kaptırmaktan korkan ve sayının milyonu bulmasını istemeyen Xbox Live Genel Müdürü Marc Whitten

Bu listede olmadığıma o kadar mutluyum ki… İhihihi.

ISLAK SOPA SEVDALILARI

"Oyunlar caniler yaratıyor, tecavüzcüler üretiyor, çocuklarımızı mahvediyor." Şimdiye kadar bu kadarını ya duyduk, ya duymadık… Çeşitli platformlarda defalarca aksi kanıtlanmasına karşın, muhtemelen görsel medyanın pazar payına en büyük tehdidi oluşturduğu için, birileri sürekli video oyunlarına verip veriştiriyor. Fakat şimdi duyacaklarınızı daha önce kesinlikle duymadığınıza eminiz çünkü oyun dünyamız bu kez uluslararası savaş suçları uyarınca oyuncuları birer savaş suçlusuna dönüştürmekle ve dolayısıyla insan haklarına aykırı olmakla suçlanıyor. Trial ve Pro Juventute adlı iki araştırmacı grup birtakım avukatlar eşliğinde Far Cry 2, Army of Two, Call of Duty: World at War ve Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots gibi oyunları oynamışlar. Belli ki en baştan amaçları birtakım sonuçlar çıkarmak ve bu sonuçlar üzerinden sızlanmak. Ki yaptıkları da tam olarak bu… "Kuralların tamamen hiçe sayılmış olması büyüleyici. Oyun yapımcılarını uluslararası insan haklarına saygılı olmaya çağırıyoruz."

Sinema yerine oyunların seçilmiş olması, etkileşim özelliğinden kaynaklanıyormuş ve bu nedenle gerçek ile kurgu arasındaki çizgi bulanıklaşıyormuş. Ah, sevgili işi gücü olmayan akademisyenler (olanlara laf yok)... Suçlayacak birini bulamadığınız zaman neye saldıracağınızı şaşırıyorsunuz. Sakın sebep-sonuç ilişkisi arasındaki çizgi, bir türlü bağlam dışına çıkamadığınız için bulanıklaşıyor olmasın?

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Free2Play her yerde

FREE 2PLAY

"Life is Free to Play la la la la la!" Neredeyse yarım senelik bir çalışmanın ürünü olan yeni dergimiz Free2Play yayın hayatına başladı!

Eteklerdeki taşlar döküldü

Hemen hemen tüm ofisin kendini kaptırdığı Aion'daki temizlik operasyonunda seviye atlamak için bot kullandığı ve kinah alıp sattığı belirlenen 16.000 kişi Amerika ve Avrupa sunucularından ban yemiş. Nefes mi aldık ne?

Obama'dan oyunlara bütçe

Bir ABD başkanını Level Up'ta görmek Alacakaranlık Kuşağı'nın bir bölümü gibi olsa da bu durum Obama'nın eğitimde video oyunları kullanmak için bakanlığa bütçe ayırdığı gerçeğini değiştirmiyor.

Yeni takıntılar

MW2 ve Dragon Age öyle böyle değilmiş… Ay boyunca bir daldan atlayıp öteki dala konduk sürekli… İkisi de şahane, ikisini de beklemeye sonuna kadar değdi.

Yapmayın bunu

Her tutan oyunun filmi yapılmak zorunda mı? Hâlâ ders alamadınız mı? Modern Warfare oyun olarak kaldığı sürece güzel, bunu görmek çok mu zor?

Money talks

Sony de kervana katıldı ve gelecek sene PlayStation Network'ü ücretli yapmayı düşündüklerini açıkladı. Bir Premium üyelik mi yapacaklarmış neymiş…

Taş olacaksınız taş!

Xbox 360 nihayet ülkemizde "kaçak" değil! Perakendecilerde satılmaya başladı. Ama hani Microsoft garantisi? Bu bulanıklığı çözün, Live'dan ban yediği yetmezmiş gibi sabit diske erişimi engellenen oyunculara ne yapmaları gerektiğini söyleyin.

Gelmiyor, gelmeyecek!

2010'da Diablo 3 olmayacak. Nokta! Tamam, bu kadar, dağılabilirsiniz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> Nazileriymiş. Öyle diyorlar yani… > Datel, yan sanayi hafıza kartlarını kullanılmaz hale getiren Microsoft'u mahkemeye verdi. > İngiliz Hükümeti Xbox Live üzerinden istihbaratçı istihdam



FINAL FANTASY XIII

KIZ GİBİ GÖRÜNEN ERKEKLERİN, ERKEK GİBİ DÖVÜŞEN KIZLARIN VE CHOCOBO'LARIN DÜNYASINA HOŞ GELDİNİZ - YİĞİTCAN ERDOĞAN

ŞCR / Square Enix

Belki biz onları sadece Final Fantasy'den tanıyoruz ama Square son yıllarda çok umulmadık başka projelere de imza atıyor.

The World Ends With You (2008)
Hikâyesi, oynanışı ve tarzıyla DS'in hiç görmediği türde bir oyundu. Kimileri için tartışmasız bir şekilde 2008'in oyunuydu. Kimileriyse daha temkinliydi; DS'in en iyi oyunu ilan ettiler onu.

Kingdom Hearts II (2006)
Final Fantasy karakterleriyle Disney karakterlerini karşılaştırma yönündeki dahiyane fikirde ikinci raunttu, hayal kırıklığına uğratmadı, şaşırtmadı, gayet iyiydi.

Final Fantasy XIII. Evet, biliyorum, eğer bu sayfaya sadece bunu yazıp geri kalan tüm boşluğa yüksek çözünürlüklü bir resim bassaydık dahi tatmin olurdunuz, aynı benim Los Angeles sokaklarında bir otelin yan tarafını boydan boya işgal eden Lightning, Snow ve Vanille resimlerini gördüğümde olduğum gibi. Final Fantasy öyle bir seri çünkü ve XIII öyle bir oyun. Square Enix'in yirmi yıldan uzun bir süre önce "bu son oyunumuz olacak" diyerek genç tasarımcı Hironobu Sakaguchi'ye atadığı ve "bu son" diyerek Sakaguchi'nin "son fantezi" diye isimlendirdiği seri ademoğlunun bildiği tüm konsollara çıkmış, ademkızlarını kendine aşık etmiş ve yirmi küsur yılda on üç ana oyuna ve yüz milyonlarca yan oyuna tamamlanmış durumda. Sadece bu kadarını anlatmam bile yeter aslında FF hayranlarının ağzının suyunun akması için. Ama biz daha fazlasını anlatmak için buradayız. Çünkü siz de daha fazlasını bilmek istiyorsunuz. Savaş sistemini merak ediyorsunuz, karakterleri, hikâyeyi, ufak detayları, büyüleri, grafikleri... Sakin olun. Yeni on yılın ilk Final Fantasy'si tüm haşmetiyle karşımızda olacak, az kaldı, soluklanın. Kafanızı toplayın, rahatlayın ve gelin son fantazyanın on üçüncü hamlesi bizi kontrol altına almadan önce nasıl bir şeyle karşı karşıya olduğumuzu anlamaya çalışalım.



HER ŞEYİN BAŞI SAVAŞ

Final Fantasy XII tepki almış ama aynı zamanda ortalama bir J-RYO'dan çok daha fazla beğenilmiş bir oyundu. Yeni ADB, yani aktif düzey savaşları sistemi J-RYO'ların yüzyıllardır sıkıcı bir sıra tabanlılığa bağlanmış oyun sistemini yenileme amacı taşıyordu. Bu noktadaki problem ise oyunun DVO kuzeni XI'in gerçek zamanlı sisteminden biraz fazlaca esinlenilmiş olmasıydı. XIII bu konuda daha eski öncüllerine gidip ATB sistemine geri dönüyor, yani aktif zaman savaşlarına. Bu sistemde yukarıda yeteneklere bağlı olarak bir sayaç geriye doğru kayacak ve sayaç sıfıra vurduğunda saldırabileceğiz, aynı eski oyunlarda olduğu gibi. XIII'ün farkı bu sefer sadece tek bir karakteri kontrol edebilecek olmamız, ayrıca diğerleri de bizim hareketlerimize bağlı olarak saldırıp savunacak olan yapay zekânın kontrolünde olacak. Bu konuda bir akıcılık amaçlanıyor, yani bizim havaya savurduğumuz düşmana ekürilerimiz zıplayıp saldırmayı deneyebilecek. Aynı zamanda bu tek karakter kontrol etme sisteminin arkasında sinematik bir arayış da var, bunun en iyi kanıtı da savaşa girmeden önce düşmanları ve onların HP'sini görüp saldırmayı seçtiğimizde (çünkü saldırmamayı da seçebiliriz artık) kameranın yer değiştirip savaş ve keşif modları arasındaki sınırı bulanıklaştırması. Fakat bu geçişkenlik sınırsız değil. Örneğin savaş dışarısında büyü kullanamayacağız (bunun bir sonucu olarak her karşılaşma sonrası canımız geri dolacak, yani yaşasın kolaylaştırılmış grind) ve savaş sonu bir karnemiz olacak. Kombolarımız, düşmanı soktuğumuz break durumları (break durumu: bir barı doldurduktan sonra düşmanın kırmızı bir aura yaymaya başlayıp bizim ona yüksek hasar verebilmemiz için durmaya başlaması), hasarımız, hepsi bir liste halinde karşımıza çıkacak.





1- Yenilenen dövüş sistemi oyunun daha hareketli görünmesini sağlıyor.
2- Şu karakter ve silah modellemesinin güzelliğine bakar mısınız...

ÇARP BENİ LIGHTNING

Ve karakterler... Oyunumuz, fal'Cie'lerin büyük şeyler başaracak insanları l'Cie'ler olarak işaretlediği bir dünyada geçiyor. l'Cie'lere bu başaracakları şeylerin ne olduğu söylenmediği için ve bu büyük şeyleri yeterli zamanda başaramayalar Cie cesedi olduğu için l'Cie olmak bir lanet sayılıyor. Zaman içerisinde fal'Cie'ler Pulse dünyasının üzerinde Cocoon adlı bir dünya yaratıyorlar, Cocoon refah içerisinde gelişiyor, ama Pulse hep insanlarda garip etkiler yaratan ve bu yüzden yasaklanan o cehennem olarak kalıyor. Cocoon nafile bir çabayla Pulse etkisi taşıyan herkesi sürgüne yolluyor ve buna sadece Snow ve onun askerleri karşı koyarken Lightning adlı gizemli bir kadın Pulse'ın fal'Cie'sini buluyor. Böylece Lightning'in, Snow'un, arkadaşı Sazh'ın ve sürgün karakterler Vanille ile Hope'un kaderleri fal'Cie tarafından, Cocoon'u yerle bir etmek olarak işaretleniyor.
Final Fantasy XIII. Geliyor. Sakin falan da olmayabilirsiniz artık.

KISACA

Tür: J-RYO
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 9 Mart 2010
Platform: Xbox 360, PlayStation 3
Web Sitesi: finalfantasy13game.com

ediyormuş. > Aliens vs Predator için dedicated sunucular açılacak. > Resident Evil 5'in yeni sürümü Mart'ta geliyor. > Dark Void'in filminde Brad Pitt'in oynayacağı söyleniyor. > Kane & Lynch'e >>



ARKASI GELMEZ DERTLERİMİN

Genelde haber takibi yaparken RSS feed'lerden ve firmaların resmi kaynaklarından yararlanırız ancak son dönemde Twitter da iyi bir kaynak haline geldi. O an amacımız sadece ama sadece eğlenmek ve geyik çevirmekti ancak Uwe Boll'un en son ne yumurtladığını öğrendiğimizde bir anda hayattan ve meslekten soğuduk. Şimdi sorarız size: Bloodrayne'in kaç oyunu var? İki, değil mi? Uwe, üçüncü oyunun çıkmasını beklemeden filmin üçüncüsünü duyurdu bile. Filmin adı Bloodrayne 3: Warhammer. Ancak gelin görün ki "Warhammer"ın ne olduğunu henüz Uwe bile bilmiyor. Başrolünde de yine Kristanna Loken oynayacak (ah be Kristanna, bir zamanlar Terminatrix falandın sen…). Tek umudumuz oyunun da devamının gelmemesi… Bu saatten sonra dünyanın en iyi oyunu olsa ne yazar?



OVERGAME'DEN KANYON'DA OYUN ŞOVU

18-19 Aralık tarihlerinde Kanyon'a uğrayacak bir oyuncu iseniz çok şanslısınız. Eğer uğramayı düşünmüyorsanız da artık güzel bir sebebiniz var: Çünkü Overgame firması sizin için güzel bir oyun şovu düzenliyor Kanyon'da. Türkiye'nin en büyük oyun firmalarından Tiglon ve Aral İthalat yeni oyunlarıyla, Nintendo ve Sony de hem konsolları, hem de gelmiş ve gelecek en son oyunlarıyla orada olacak.Tabii yeni oyunları oynarken sürprizlere de hazırlıklı olun, PES oynarken birden Rıdvan Dilmen yanınıza girebilir. DJ Hero oynarken rakibiniz ünlü DJ Tankut olabilir. Bizden söylemesi ama 18-19 Aralık arasında mutlaka Kanyon AVM'ye uğramalısınız. Belki Oyungezer editörlerini de orada görebilirsiniz, kim bilir…

BÜYÜK DİLİM DEĞİL, PASTANIN KENDİSİ



Brad Wardell'i tanır mısınız? Muhtemelen hayır. Peki, dijital dağıtım platformu olan Impulse'ı? Muhtemelen ona da hayır. Brad Wardell, Impulse adlı bu platformun sahibi. Kendileri Galactic Civilizations II: Dread Lords ve Sins of a Solar Empire ile ünlü olmuştu. Fakat Brad sonunda isyan bayrağını çekmiş ve "Valve ile baş etmemiz çok zor. Kendileri pazarda bizden çok çok öndeler. Açık konuşmak gerekirse pazarın %70'i onların elinde" demiş. Elbette ki bunun en büyük sebebi Valve'ın daha oyunların geliştirme aşamasında içlerine Steamworks araçları entegre ediyor olması. Bir başka deyişle oyunlar daha çıkmadan nereden indirilecekleri belli oluyor. Bu durum Impulse'ın içeriğini otomatik olarak kesiyor. "Düşünsenize, oyun bizden indirilse bile kurulmak için bile hâlâ rakibimizin programlarına ihtiyaç duyuyor" sözleri Wardell'in çaresizliğini çok net anlatıyor. Bu arada Impulse yine de pazarda %10'luk bir paya sahip.

TOP 20





Ne bekliyordunuz? SAS'ın öylece oturup Simleri seyretmesini mi?

1 Call of Duty: Modern Warfare 2
Activision
Koltuğun yeni sahibi zaten aylar öncesinden beliydi. Satış rakamlarına bakılırsa bir süre daha burada kalacak.

02	Football Manager 2010	SEGA	Yeni
03	The Sims 3: World Adventures	EA	Yeni
04	Left 4 Dead 2	EA	Yeni
05	Dragon Age: Origins	EA	Yeni
06	The Sims 3	EA	Düştü
07	Championship Manager 2010	Eidos	Düştü
08	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Düştü
09	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
10	Empire: Total War	SEGA	Düştü
11	Bioshock & Oblivion	2K Games	Yeni
12	Warhammer 40.000: Dawn of War II	THQ	Düştü
13	Company of Heroes: Anthology	THQ	Yeni
14	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü
15	Borderlands	2K	Yeni
16	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	Yeni
17	Pro Evolution Soccer 2010	EA	Düştü
18	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Yeni
19	Spore	EA	Düştü
20	LEGO Indiana Jones 2: Adventure Continues	LucasArts	Yeni

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Valla bu ay bu köşeyi boşladınız. Serhat Kul, Mert Bozdan, Pelin Kırçiçek'e teşekkür ederim. Yine de gönderilen örnekler öncekilerden daha iyi değildi. Ben kendi hafızamı karıştırdım bu ay biraz… Sonra birkaç arkadaş geyiği eklendi üzerine. Bunlar çıktı ortaya, buyurunuz… Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



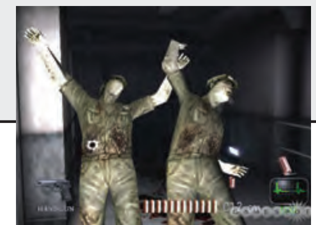
1- Ghosbusters (1986)
Orijinali: Congratulation!!! You have completed a great game. And prooved the justice of our culture. Now go and rest our heroes!
Meali: Tebrik!!! Harika bir oyun bitirdin. Ve kültürümüzün adaleti olduğunu kanıtladın. Şimdi git ve kahramanlarımızı dinlendir!
Demek ki: Yok, yok öyle bakmayın. Ne orijinalinde, ne de mealinde yazım hatası yapan biz değiliz. Oyunun son mesajını da düzgün yazmazsanız nasıl olacak bu işler acaba?

2- Last Alert (1989)



Orijinali: "You have foiled every one of my ambitions! You are going to pay for this!"
Meali: "Her bir hırsımı önledin! Bunu ödeyeceksin!"
Demek ki: Senin gibi kötü adam olmaz olsun. Karşında ürkmektense kasık ağrıları çekiyoruz. Her bir hırsımızı önledin yani bir şekilde…

3- Resident Evil: Dead Aim (2003)
Orijinali: "Oh no. The zombies are infesting the world. We killed some weird electric mutated tuna-human. Let's kiss on this life boat now."
Meali: "Hayır. Zombiler dünyayı istila ediyor. Biz garip bir elektrikli balık-adamı öldürdük. Şimdi bu kurtarma teknesinin üzerinde öpüşelim."
Demek ki: Kahraman diye önümüze koydukları adam farklı dalda üç cümle birden edip toplamda hiçbir şey söylemeyi başaramayan adi bir herif. Konudan konuya atlamanın da bir adabı vardır ama…



AKLIMIZA KAZINANLAR

Boşuna böyle olmadık ki biz… Hepimizin birer oyun delisi haline gelmesinde dramatik anlatımın etkisi asla yadsınamaz. Elbette ki sosyal bir sebebi vardır bu denli oyun tutkunu olmamızın ancak okuduğumuz bir romandan daha yoğun hisler yaşatan, izlediğimiz bir filmden daha fazla heyecan veren ve herhangi bir şeyden daha çok düşünmeye iten bir sahne yaşadığınız zaman anlıyorsunuz, oyunların aslında ne olduklarını… İşte o zaman hoş vakit geçirmekten fazlası haline geliyor, hissettiğiniz şeyler en az hayatın kendisi kadar gerçek olunca duygusal bağ kuruluyor siz farkında olmadan. Karakter işlenişi ve senaryo aktarımı gibi teknik detayları bir kenara koyun ve zihninizin alacakaranlık koridorlarında bir yürüyüşe çıkın. Belki de unuttuğunuz bazı duygular sizi orada bekliyordur.

Başlamadan küçük bir not: Bu mini dosya konusu tam bir spoiler yuvasıdır. Bilginize…



QUAKE II – Böyle mi olacaktı?

İnsanlığın son umudu olarak (o zamanlar bu kadar çok "insanlığın son umudu" olmadığımız için hissiyatı yakalamamız daha kolay oluyordu) düşman gezegenine bir çıkartma yapıyoruz. Yüzlerce uçuş kabini yörüngedeki ana gemiden Stroggos yüzeyine inmek üzere… Fakat radarda görünmeyen bir kalkan yüzünden her bir kabin yere çakılır ve askerlerin hemen hepsi düşmanın eline geçer. Strogglar et-metal karışımı iğrenç varlıklar ve yeni kaynaklarıysa biziz. Normalde bir cephe savaşına dönüşmesi gereken operasyon, sadece tek bir askerin, yani bizim omuzlarımızdadır artık. "Peki, onca asker nereye gitti" diye düşünürken oyunun ilerleyen saatlerinde takım arkadaşlarımızı buluruz. Pis bir hapishanede, kimi işkence görmekte, kimi Strogg bedenlerinde kullanılmak üzere kesilip biçilmektedir. Çoğu da aklını yitirmiş "öldür beni" diye yalvarmaktadır. Daha önceki gün birlikte zafer yeminleri ettiğimiz askerler gözümüzün önünde birer birer katledilir. Diğerlerinin acılarına da biz son veririz.



MGS - Küçük bir teknik hile

Neredeyse 12 sene olmuş Kojima bize bu sahneyi yaşatalı. Oyunda bir iki boss yemişiz ancak belli ki bu kez durumlar biraz farklı. Önce görünmez bir varlık, canımız pahasına koruduğumuz Meryl'i üzerimize saldırtıyor. Sonra o görünmez varlığın aslında Psycho Mantis olduğunu anlıyoruz. Diyor ki "senin geçmişini bir okuyalım bakalım". Elbette ki durumu çok ciddiye almıyoruz. Ardından eleman başlıyor "Winning Eleven oynamışsın, oyunu şu kadar kaydetmişsin" demeye. El-ayak buz kesiyor tabii bir anda. En azından birkaç saniyeliğine… Meğer hafıza kartını okuyormuş manyak. Yetmiyor, adam "beni vuramazsın" diyor. Çıkarıyoruz makineliyi, başlıyoruz saydırmaya… Gerçekten de tüm atışlardan kaçıyor bir şekilde. Yok, mümkün değil vuramıyoruz elemanı. Sıra halinde gelen ölümlerden sonra gamepad'in portlarını değiştirmek geliyor aklımıza. Birinci port'tan çıkarıp ikiye takıyoruz gamepad'i… Oluyor, işe yarıyor! Zor da olsa yeniyoruz Psycho'yu…



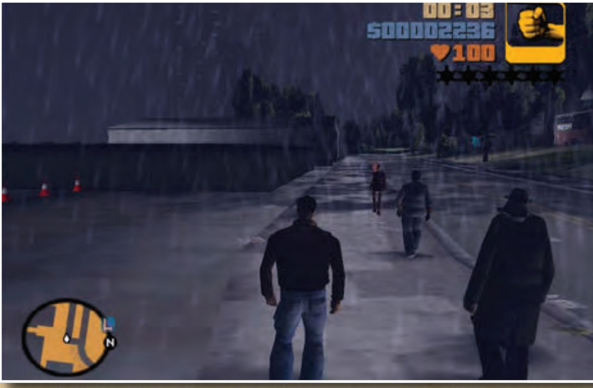
HALF-LIFE - Tam kurtulacakken...

Deneyde korktuğumuz ne varsa başımıza gelmiş, olabilecek her şey ters gitmiş, Black Mesa'ya bin türlü yaratık inmiş öteki boyuttan. Uçanı, kaçanı, ne ararsanız var. Umutsuzca hayatta kalmaya çalışıyoruz aralarında fakat işimiz gittikçe zorlaşıyor. Sonra haber alıyoruz ki iyi eğitimli komandolar ortama giriş yapacak ve bizi kurtaracak. İlk askerle karşılaşma anı ise aynen şu şekilde: Yukarıda balkon gibi bir yerden aşağı inmeye çalışırken aşağıda kurtarılmayı bekleyen yaşlı bir bilim adamının sevinç çığlıklarını duyuyoruz: "Kurtarıldık sonunda. Buradayız, heeey!" Biz de adımlarımızı hızlandırıyoruz aşağı doğru ortama katılmak için… Bir yol bulacağımıza eminiz … Ama daha aşağı inemeden mermi sesleri geliyor, kurtarılmayı bekleyen yaşlı bilim adamı acı bir feryatla yere yığılıyor. Meğerse komandolar bizi kurtarmak için değil, olayı örtbas etmek ve herkesi temizlemek için oradaymış... Yavaşça geriye doğru kaçıyoruz.



SILENT HILL 2 - Rahatsız mısın?

Zaten ortam son derece gergin, terk edilmiş bir apartmanın rutubet kokulu dairelerinin içinde dışarıya çıkmak için bir yol arıyoruz. Karanlık, sessiz… Zaten "böh!" diye korkmayı beklemiyoruz ama hiçbir şey olmasa bile gerilim had safhada. O derece korkunç bir yalnızlık hissi var. Dairenin birine girdikten sonra tuhaf sesler duymaya başlıyoruz ve dolabın içine saklanıyoruz. Daha doğrusu James saklanıyor. Dolabın aralığından dışarıyı belli belirsiz seçmeye çalışırken şok edici bir sahneyle karşılaşıyoruz. Piramit kafa lakaplı iğrenç yaratık, başka bir yaratığa tecavüz ediyor. Kaygan ve ıslak manzaraya iğrenç sesler eşlik ediyor ve neye uğradığımızı şaşırıyoruz. Bu nasıl hastalıklı bir zihnin oyunudur. Muhtemelen bu sahneden sonra bir on dakika daha o dolabın içinde kalmıştık.



GTA III
Rüzgâr yüzümüze ilk vurduğunda...

Banka soygunundan sonra sevgilimiz tarafından vurulup geri düştüğümüzde, ardından hapishaneye transfer edilirken kaçırıldığımızda henüz nasıl hissedeceğimizi bilemiyorduk. Fakat o arabadan ilk defa indiğimizdeki his… Koca şehrin ayaklarımızın altında uzadığını ilk gördüğümüz an bambaşkaydı. İstediğimiz yere gidebilir, istediğimizi yapabilirdik. O an yaşadığımız serbestlik hissiyatı daha önce bir video oyununda yaşamadığımız kadar gerçekti. Arabaya atlayıp limana doğru çektiğimizde neredeyse denizin kokusunu hissetmiştik.



STARCRAFT - Sen de mi Kerrigan?

Arcturus Mengsk'in emriyle Sons of Korhal için Jim Raynor'la birlikte omuz omuza çarpışıp sevgimizi kazanmıştı teğmen Sarah Kerrigan. Fakat bir operasyonda Zerg tarafından darmadağın edildi ve Mengsk de onu kaderine terk etti. O noktada hepimiz Kerrigan'ın öldüğünü sanıp fena üzülmüştük ancak ikinci bölümün hemen başında Kerrigan bir chrysalis'in içinden çıkacaktı. Zerg DNA'sıyla karışmış olan Kerrigan'ın zihni tamamen değiştirilmiş, askeri yetenekleri ile Zerg yağmacılığı aynı bedende birleşmişti. Ah, Kerrigan… Keşke zamanı geri alabilsek…



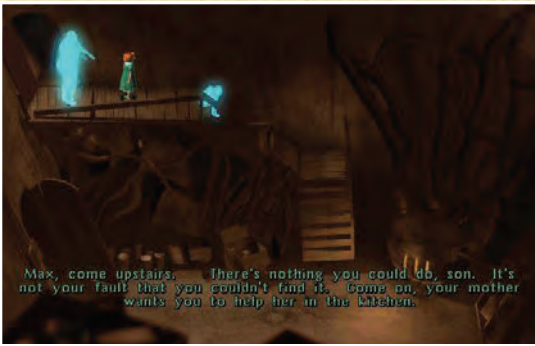
MGS3
Mezar başında ağlarken yalnız değildin

Günler süren bir operasyon en büyük kâbuslarla yüzleştirmişti bizi… En eski efsaneler birer birer hayatı terk etmişti bizim ellerimizde. Ölüm biz olmuştuk bu kez ve kahramanlar en kötü adamlar haline gelmişlerdi. Fakat o an… Snake'i olduğu kişi haline getiren, ona annelik yapan ve bildiği her şeyi öğreten The Boss'u kendi ellerimizle öldürmek zorunda kalmıştık. Fakat asıl can acıtan, onca madalyanın arkasında atan yüreği en çok seven kişinin haksız yere onurundan olmasıydı. Hadi can vermek neyseydi de, onursuzca ve vatana ihanetle suçlanarak ölmek çok fenaydı. Hem de hiç hak etmeden. Hem de bunun böyle sonuçlanacağını bilerek. Snake, The Boss'un mezarı başında ağlarken biz de ona eşlik ediyorduk o sırada. Görevi için canı dâhil her şeyini feda etmiş bir asker için akıyordu gözyaşları…



BIOSHOCK
Fazla kibarlık öldürür

O ana kadar yaptığımız her şey boşunaymış. Biz Atlas'ı ve ailesini kurtarmaya çalışırken o gizlediği kimliğiyle istediği yere koşturmuş bizi. Meğer biz de Rapture'ın bir parçasıymışız. Burada doğmuşuz, burada büyümüşüz ve kulağımıza tek bir şey fısıldanmış aslında: "Would you kindly…" Ah, ne de aptalmışız. Rapture'ın tek hakimi olan Frank Fontaine bizim için her şeyi önceden düşünmüş meğer… Fakat biz asıl önemli kişinin Andrew Ryan olduğunu düşünürken, deli Ryan'ın "Would you kindly…kill me" diyerek kendini bize öldürtmesini asla unutamayacağız.



SANITARIUM
Geç kalan ayıcık

Gerçek ve düş arasındaki çizginin iyice kaybolduğu anlarda Max annesini görüyordu. Fakat gördüğü rüya bir türlü tamamlanamıyor, hep yarım kalıyordu. Bir trafik kazası sonrasında bilinçaltında tüm geçmişiyle yüzleşmek zorunda kalan Max'i oynadığımız Sanitarium'un "Hayaletli Ev" bölümü, işte o yarım kalan rüyanın sonunu gösteriyordu bize… Kanserden ölen kardeşinin oyuncağını çocukken zamanında yetiştiremeyen Max, zihninde çocukluğunu geçirdiği eve dönüp ayıcığı bu kez çok sevdiği kız kardeşinin eline tutuşturuveriyordu. O sırada oyun tarihinin gelmiş geçmiş en hüzünlü sahnelerinden birine şahit olan bizler iki göz iki çeşme ağlıyorduk.



RESIDENT EVIL
Amanın o da ne!

Oyunun konusunu ve içeriğini bilmeden oynayanlar malikaneye kaçtıktan sonra kötü bir şeyler olacağını zaten sezmişti. Nitekim köpek benzeri yaratıklardan kaçtıkları ve güvenli olduğunu düşündükleri bir konağın içinden gelen silah sesi o şeyin start atışı gibiydi. Sesin kaynağını araştırmaya giden bizler, arkası dönük bir şekilde yere çömelmiş bir şeylerle uğraşan birini görmüştük ilkin. Fakat gelen sesler pek de hayra alamet değildi. Önce malikâneye ilk giren ve direkt olarak bağlantımızın koptuğu takımın üyelerinden birinin düşen kafasını gördük, ardındansa bize dönen o ruhsuz ve renksiz suratı. Oynayan kim unutabilir ki? Aynen gerisin geriye topuk tabii…

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

BUNU SİZ İSTEDİNİZ

Yok, bir şey yapacağımızdan değil de… Oyunun ne olup ne olmadığına dair merakı olan çok kişi varmış aramızda. Bir kere şunu kabul edelim, çoğumuz Castlevania serisinin ucunu çoktan kaçırmış durumdayız. Bunu yapımcılar da fark etmiş olacaklar ki seriyi baştan almaya karar vermişler. Ancak bu kez karakterler daha oturaklı ve konu daha ciddi olacak, öteki oyunların çizgi roman havasının aksine… Hatta ve hatta yapımcılar arasında Hideo Kojima da var… Seslendirme kadrosundaysa Patrick Stewart ve Jason Isaacs gibi sağlam isimler görüyoruz, darısı duyacağımız günlere.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010
Bize göre: En az bir sene daha yolu var gibi





2 C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT



KULAĞI ÇEKİLESİ ADAM

Tam 15 yıldır devam eden Tiberian serisine nokta koyacak olan Tiberian Twilight'ın beta testi açılmış durumda. Elinizi çabuk tutarsanız isminizi yazdırabilir ve betaya katılım hakkı edinebilirsiniz. Peki ya en son Tiberian Sun'da gördüğümüz The Forgotten'ı hatırlıyor musunuz? Hâlâ kesinleşmemiş olsa da bir ihtimal bu son oyunda yer alacaklar. Ayrıca tüm birimleri upgrade edebiliyor olacak ve tüm bu özellikleri de bir çeşit ağaçtan seçebilecekler.

Resmi Çıkış Tarihi: 16 Mart 2010
Bize göre: Gümbür gümbür çıkacak tam verilen tarihte



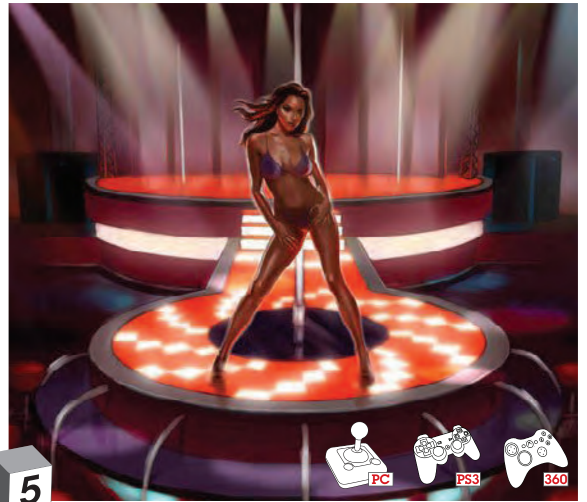
3 MAX PAYNE 3



KEL BAŞIN DERTLERİ

Elimize geçen her *Biz Bunları İstiyoruz* başlıklı posta altında bir adet Max Payne 3 bulunuyor illa ki… Bu kez çok fazla bir haber yok ancak satır aralarını okuyup firmayı biraz tırmaladığınız zaman birkaç bilgi kırıntısı elde edebiliyorsunuz. Max Payne, Sao Paulo'nun zengin ailelerinden birinin güvenliğinden sorumlu biri olarak karşımıza çıkıyor. İkinci oyundaki olayların üzerinden 12 sene geçmiş. Biliyorsunuz ilk planlarda oyunun şu sıralarda bitmiş olması gerekiyordu ancak şimdilerde konuşulanlara bakılırsa Mart – Haziran 2010 arasındaki kutlu bir günde çıkacak oyun.

Resmi Çıkış Tarihi: Mart 2010
Bize göre: Haziran'a kadar yolu var



5 2 DAYS TO VEGAS

BUNU DA İSTEYECEKSİNİZ

Duymuş muydunuz daha önce? Pek çoğunuzun daha ilk kez işittiğine eminiz bu oyunu… 2 Days to Vegas hapisten yeni çıkmış eski bir suçlunun kardeşine yardım etmek için başını tekrar belaya soktuğu bir aksiyon-macera oyunu olacak. Oynanış hakkında bilgimiz oldukça sınırlı ancak açık uçlu bir oyun olmasını bekliyoruz.

Resmi Çıkış Tarihi: Henüz açıklanmadı
Bize göre: Çelişkili… Çok yakında bile çıkma durumu var.





4 SUPREME COMMANDER 2

"YAPÇAAAM" DİYE BAĞIRIR TAYLOR!

Chris Taylor ser verip sır vermiyor. Yine de oyunun Supreme Commander: Forged Alliance'ın bitiminden 25 yıl sonra geçeceğini öğrendik. United Earth Federation, The Aeon Illuminate ve Cybran Nation arasındaki barış süreci sona erecek ve ortama yeni bir fraksiyon dahil olacakmış.

Resmi Çıkış Tarihi: Mart 2010
Bize göre: Yazın sonuna doğru anca



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



1- Kosta Rika'da bir savaş alanında senin ne işin var? Vardır tabii ki, Kojima yazıyor sonuçta...

2- Snake'i bol buldunuz, saçın e mi!







WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

ONLARI YUKARIDAN GÖRDÜĞÜMÜZ YETMEDİ Mİ?

- GÖKER NURBEYLER

Nihayet şu muhteşem evrenden hakkıyla faydalanmaya başladıkları için mutluyum. Bir W40K meraklısı, bu evrende geçen film ve oyunlardan başka ne ister? Animasyon filminin (http://ultramarinesthemovie.com) yolda olduğunu ve senaryosunun W40K uzmanı Dan Abnett'in yazdığını öğrenip coştuktan sonra geriye iki şey kalıyor: Bir W40K DVD'su ve bir adet de saf aksiyon oyunu. Bunlardan ikincisi, evrenin oyun haklarını elinde bulunduran Relic Entertainment tarafından geliştiriliyor ve THQ tarafından yayınlanacak. Bu arada kötü haberi baştan vereyim: Oyun PS3 ve Xbox 360'a özel geliyor. Bu nedenle ilk konsol oyunu ön incelememi, içim kan ağlayarak yapıyorum.

ULTRAMARINES'LE BEMBEYAZ TEMİZLİK

Evrenin yabancı, karanlık ve "kâfir" güçlerine karşı genetik olarak geliştirilmiş, her biri yüzlerce adam gücünde, gururlu, korku tanımayan ve insanlığı tüm uzay güçlerine karşı tek yumruk halinde bir araya getiren, imparatoruna ölümüne sadık özel bir süper asker düşünün. İşte Space Marine en özet haliyle bu. Oyun duyurulduğunda 2010 sonu gibi çıkacağı açıklanmasına rağmen, sonradan yılın ikinci çeyreğine doğru çıkacağı söylenmeye başlandı (günahları boyunlarına, oyundan bir şeyler kesip DLC ya da ek paket yapacaklarsa haram olsun). Öte yandan, çıkışına 3–5 ay kalmasına rağmen oyun hakkında bu kadar kısıtlı bilgi paylaşılması gerçekten sinir bozucu. Bu nedenle ufak bilgi kırıntılarından tümevarım yapmaya çalışacağım. Oyunumuz run&gun şeklinde tanımlanan saf bir aksiyon. Şimdiye kadar paylaşılanlar SM'nin en tanınmış bölüğü olan Ultramarines'in dört kişilik bir mangasından bir kişiyi yöneteceğimiz yönünde. Elimizdeki bilgiye göre manga Assault Marine, Tactical Marine, Sergant ve Devastator Marine'den oluşacak.

KOMBO MENÜ

Çarpışmalar sırasında özel hareketlerde bulundukça sinemadan ve birçok oyundan alıştığımız, yavaş çekim aksiyon sahneleri göreceğiz. Dövüş sırasında belirli komboları gerçekleştirdikten sonra rakip üzerinde bu hareketleri uygulayabileceğiz (bu bana biraz *Legacy of Kain: Blood Omen 2*'yi anımsattı). Oyunda her rakibe özel, yüzlerce bitirme hareketi bulunacak. Örneğin sersemleyen düşmanın üzerindeki el bombasının pimini çektikten sonra onu kucaklayarak düşmanların üzerine götürebilecek, patlama sonrası hayatta kalan olursa Power Sword'la kedi maması yapabileceksiniz. Relic dövüş sırasında gamepad'de yer alan hemen her tuşu kullanarak oldukça kanlı aksiyon sahneleri yaşayacağımızı belirtiyor.

SİLAHSIZ ASSAULT MARINE Mİ OLURMUŞ

Şimdiye kadar gördüklerimize bakılırsa, dövüş sistemi rakibe yaklaşarak onu menzilli silahlarla ve türlü animasyonlarla kesip biçmemizden oluşuyor. Ah evet silahlar demişken... Bir SM'nin kullanabildiği hemen her silah repertuarımıza girecek. Power sword'dan heavy bolter'a, flamer ve enerji silahlarına kadar ne ararsanız bulabileceksiniz. Karakterimiz seviye atladıkça karakter değerlerinin yanı sıra çeşitli silahlarda da uzmanlaşacak. Oyunun internete sızan 4,5 dakikalık videosu daha alfa sürümünden görüntüler içermesine rağmen, bütün evrenin havasını veren gotik, karanlık, fütüristik ortamların güzel yedirildiği gözlemlenebiliyor. Oyunun hikâyesine gelince de ellerimiz boş kalıyor. Yalnızca yolumuzun Orklar ve Chaos SM ile kesişeceğini biliyoruz. Fakat bana illa ki Tyranid de göreceğiz gibime geliyor.

SM'nin potansiyeli büyük ve ağız sulandırıyor. Eğer hakkı verilirse, benim gibi bir PC adamına konsol aldırabilecek az sayıda oyundan biriyle karşı karşıya kalacağız.

BEKLERKEN YAPILACAKLAR

Her şey yolunda gitse bile Space Marine'in çıkmasına hâlâ aylar var. Ama oyunun havasına şimdiden girmek istiyorsanız Remzi Kitabevi'nden Graham McNeil'in "Ultramarines" Omnibus'unu (bir W40K roman serisindeki tüm kitapları içeren kalın cilt) veya Dan Abnett'in Horus Rising'le başlayan Horus Heresy serisini alabilirsiniz. Umarım bir gün bir yayınevi şu kurgu evreninin potansiyelini keşfeder de W40K romanlarını kendi dilimizde de okuyabiliriz.



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Relic Ent.
Çıkış Tarihi: 2010 baharı
Platform: Xbox 360, PlayStation 3
Web Sitesi: www.spacemarine.com



OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay ortalığı dağıtan oyungezerler "Volkan Demirel ve Shepard" örneği ile Can Ali Çetin ve Kratos'la Goldberg'ü yan yana getiren Fırat Haznedar. Elinize sağlık. Şimdi vurmayın canım, amaç tamamen geyik oldu artık. Ruhlarınıza dinginlik ve huzur diliyorum sevgili oyungezerler. Kim kime dum duma bir yer oldu burası. Hodri meydan o zaman. Tipi benzetin, muhabbete kaldığımız yerden devam edelim. Ajans başvurusu için faruk@oyungezer.com.tr



VOLKAN DEMİREL
SHEPARD



KRATOS – GOLDBERG



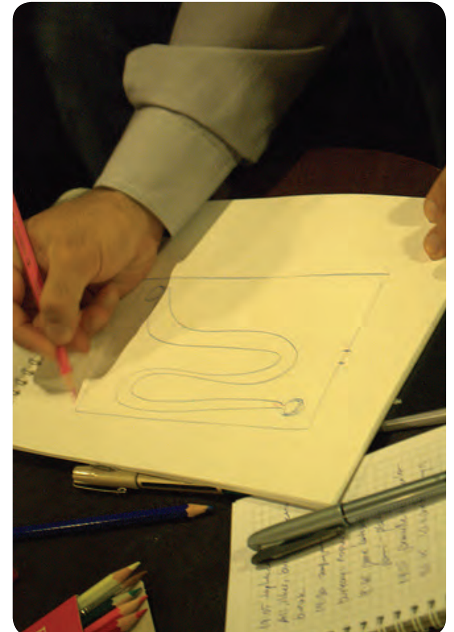




İZMİR'DE TOPLANDI AŞÇILAR

Oyun Mutfağı ne de güzel bir buluş böyle… Hani derler ya, bu ülkede çalışan kesim süt tatlısı yapma kursuna gitmediği sürece bir yanımız hep eksik kalacak. Elbette ki alternatif bir şeylere ilgi duymak aslında bu sözlerden kasıt… Ayrıca hepimiz oyun üzerine geyik çevirmeyi severiz değil mi? Hah, şimdi bu sözleri toplayın ve Oyun Mutfağı'nda pembeleşinceye kadar kavurun. Tamam, daha fazla kafanızı karıştırmayalım. Oyun Mutfağı, haftada bir olmak üzere düzenli olarak bir araya gelen, ortalama üç saatlik buluşma sırasında bir bilgisayar oyunu taslağı oluşturan, eğlence, tanışma ve üretim amaçlı bir grup. Her hafta çıkarılan oyun taslağı temize çekilip grubun web sitesinde yayınlanıyor. Hatta ilk buluşmalarını 18 Kasım'da gerçekleştirdiler bile… Bizden duyurması. İlgilenenleriyse hemen şöyle alalım: oyun-mutfagi@blogspot.com (Teşekkürler Görkem)





OYUNEZER!

SÖMÜRÜNÜN NOTALARA DÖKÜLMÜŞ HALİ

Eğri oturup doğru konuşalım, herkesin içinde bir rock yıldızı uyur aslında. Yıllardır televizyondan, filmlerden ve magazin dünyasından görürüz ki, pastanın en güzel kısmını bu rock yıldızları yer. Diğer sanat dallarıyla uğraşanlardan çok daha ünlüdürler ve değil tek bir albümle, bir parçayla bile dünyayı değiştirebilirler. Bir gitar penası için ölmeye hazır milyon kişi bulabilirler veya havlusunu almak için birbirini ezen hayranlarına dönüp bakmayabilirler. Gitar çalmayı biliyor olabilirsiniz, hatta gitarı yemiş sindirmiş de olabilirsiniz veya sesiniz Rob Halford'tan bile iyi olabilir ama bir stadyumda konser verme olasılığınız... Neyse, siz bence ne demek istediğimi anladınız. İşte bu içimizdeki "özenti ukde"yi çok iyi kullandı *Guitar Hero*. Hem bunu kullandı, hem de "zamanında tuşlara basma" basitliğine indirdi, daha sonra da rock ve metal camiasında en çok sevilen parçaları oyunlarına (ilk etapta cover olarak) ekleyerek minik adımlarını attı. Çok sevdik, bağrımıza bastık, gittik Çin malı gitarları aldık.

"Onlar civciv kesti, bunlar satanist, şunlar ateist, alayı da gey" diye yıllarca bağıranlar bile bir anda başımıza gitar hiro kesildi. Gazetelere haberleri yapıldı, TV reklamları dönmeye başladı. İş, bu sektörden ekmek kazanmaya gelince, 180 derece yön değiştirdi medyanın bir kesimi. Haliyle oyun büyüdü, büyüdü ve toplamdaki GH oyun sayısı beş yılda 12'yi buldu. Toplam satış rakamları da yaklaşık olarak 25 milyonu geçti. Bu da 2 milyar dolarlık bir kazanca denk geliyor... Daha ne istersiniz ki?

"Çok sertiz, çok cool'uz, bizi çocuklar dinleyemez, dinlemesin de, biz asiyiz" diyen gruplar, en sümüklü çocuktan tutun da, sakalları beyazlamış dayılara kadar bütün rock-pop camiası bu oyuna girmek için yarışa girdi: *"Bizim de parçalarımız keşke bu oyunlarda çalınabilse"*. Daha sonra da bütün o boş lafları etme hastalığı, bu gruplara bulaştı: "Oyun da olsa, mesajlarımızı daha geniş kitlelere..." hebelehübele işte. Siz hayranlar buna biraz kızıyor olabilirsiniz ama bir gerçeği kabul etmek zorundayız: Bu da ticari bir iş, bir meslek ve bir illüzyon. Hayranı olduğunuz hiçbir grubun umrunda değilsiniz ve o grubun parçaları olan oyunları aldığınızda grupla ya da şarkılarla daha fazla yakınlaşmış olmayacaksınız.

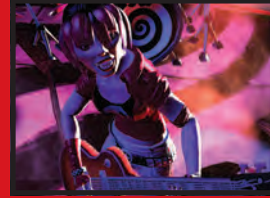
Halihazırda dinlediğimiz şarkıları bize bir kez daha dinleterek apartman dairesinden villaya taşınan oyun yapımcıları ve onların yeşil koltuklu patronları, müziğin üzerimizdeki etkisini fark edip yılda üç dört Guitar Hero'yla seri üretime geçmiş durumda. Ayrıca "bu pastadan biz de dilimimizi alırız" diyen rakipleri de çıktı, baş harfi *Rockband* mesela. Tabii bu da yetmedi; sıra daha çok aksesuar satmaya geldi. "Bakın bu iş aslında gitar çalmakla kalmıyor: Davul da çalın, şarkı da çığırın, hatta ikinci bir arkadaşınız da diğer gitarı çalsın he?" dediler. İnsanlar "band" olmak için kuyruklara girdi ve oyuna harcadıkları paranın dört beş katını bu setlere verdiler, 4 metrekarelik odalarında dünya turuna çıktılar. Oyuna eklenen birkaç yeni hoşluk sebebiyle birkaç ay sonra yeni bir set almak zorunda kalacaklarını bilmeden.

Bu kadarı da yetmedi haliyle. Çünkü asla "yetmez". Bu dünyada ne kadar çok hayran kitlesi olan grup varsa, onlara özel birer oyun çıkarmak için yemin ettiler: Aerosmith, Beatles, Metallica, Van Halen ve niceleri, ayrı birer oyun olarak oyunculara sunuldu. "Aaa bak o kadar hayranıyım diyorsun, bu oyunu da almazsan çakma hayran sayılırsın bro, al yani oyunumuzu" dediler. Bunlar da alındı. Araları doldurmak için de basmakalıp oyunlar çıkardılar. Hani iyi olsalar üzülmeyeceğim ama ortalamanın üzerine çıkamadılar.

Hikâye burada bitti sanıyorsanız yanılıyorsunuz. "Eğlence anlayışına yeni bir tat" getiren bu yapımcılar, sahne tozunu yuttuğumuz ve artık iflah olmayacağımızı biliyordu. Müzik kulvarını ve enstrümanı değiştirip bizi yine oyuna getirdiler. DJ Hero'yla tanıştınız mı mesela? Eğer onu da edindiyseniz bu hikâyenin "bitmedi" ve "yetmedi" kelimeleriyle bezenerek "devam edeceğinin" umarım farkındasınızdır.



Ergenlik sorunlarıydı, toplum içinde yer almaktı, sivilceydi derken bünye metale verildi.



Favori hatunlar demek rock-metal dinleyen hatunlar demekti. Daha ötesiyse, onları çalabilen hatun demekti. Asla bulunamadı.



Davul çalabilmek rüyalara girerdi ancak. Oyunda da zaten ancak kamera açısı değişince görürdük davulcuları.



Sonra grubumuza ilginç saç bıyık kombinasyonuna sahip vokalist ve davulcular girmeye başladı. Büyüyorduk herkes gibi.



Baktık olmuyor, saldık göbeği, saçı bıyığı, yüzü de boyadık. Blackçi olduk bildiğin! "Şu akbili öne uzatır mısınız?" bile diyemez olduk. Pudramız bitti.

AYIN EZENİ



Volkan Turan

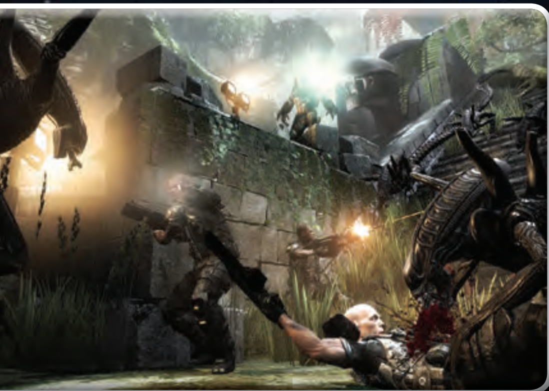
Konserlerden, galalardan, bienallerden fırsat bulursa ofise uğrayan Volkan, çeşitli gitar kahramanlarıyla bizzat tanışıklığı olduğu için hava atmayı çok sever. Kafasını pelikülden bize doğru çevirmesini önerir, eski güzel günlerdeki gibi oyun oynamasını tavsiye ederiz. Al çocuğum şu gamepad'i eline bakayım...



ALIENS vs PREDATOR

KORKUYORUM, PARÇALIYORUM, AVLANIYORUM -BURAK AKMENEK

Korkuyordum… Hiç kimse bir şey demesin, basbayağı korkuyordum işte. Zaten oyunda Marine oynamayı istememin sebebi de buydu. Adrenalin seviyem hiç düşmüyordu, çünkü bu avda hiç tartışmasız avcı değil av olan benim. 1994'teki Alien vs Predator'ı bu kadar çok sevmemin sebebi de tamamen bu adrenalindi. Mermilerimi sonraki Alien için saklamam gerektiğinden etrafa saçmamaya dikkat ediyordum ama bir yandan da korkudan tetiğe asılıveriyordum. Tabii ki cephane de nedense hep Alien'ların bulunabileceği karanlık noktalarda oluyordu. Hani Cem Yılmaz'ın gösterisinde de anlattığı gibi; bir korku filminde top oynayan kızların topu karanlık bir yere kaçınca birisi ötekine "topu alsana" der, öteki de "yok ya sen alsana" der ya hep. Malum, gidenin öleceği kesindir. İşte Rebellion'ın yeni AvP'sinin çok oyunculu modunda Marine'lerin yaşayacakları da sanırım bundan farklı olmayacak.



BİLMEDİĞİN PİRAMİDİ KARIŞTIRMAYACAKSIN

Oyun, insanların uzak bir gezegendeki maden kolonisinde bir piramidi keşfetmeleriyle başlıyor. Her şeye burnunu sokmayı seven bir ırk olarak burayı da keşfe çıkıyorlar ve tabii ki piramidin içerisinde buldukları şey belaları oluyor. Predator'ler tarafından, canları istedikçe gelip avlanmak üzere piramidin içine hapsedilmiş Alien'lardan tabii ki insanların haberi yok (serinin son filmini seyretmedikleri için). Bu şaşkınlar mührü kırınca, Predator'lar da kayıp gezegenlerini güvene alıp piramidi yeniden mühürlemek için gezegene geliyorlar. Bu arada uyanan Alien'lar da ayaklarına kadar gelen fırsatı değerlendirmek istiyor ve insan vücutlarını kullanarak hızla üremek üzere ava çıkıyorlar ve herkes birbirine giriyor. İşte size enfes bir Aliens vs Predator senaryosu. Gerçi Alien vs Predator filmindeki senaryoya oldukça benziyor ama oyun iyi olduktan sonra ne önemi var...

KİM KİMİ DÖVER?

Bu yıllardır tartışılan bir konudur. Alien'ın çevikliğini, Predator'ın üstün teknolojiye sahip silahlarını ve Marine'lerin de ateş gücünü bu ırkların üstün özellikleri olarak sayabiliriz. Rebellion'un kurucusu ve başkanı Jason Kingsley'le yaptığımız röportajda da görebileceğiniz üzere, onların da en çok zorlandıkları konu bu üç ırkın dengelenmesi olmuş. Önceki oyunda Marine çok gariban kalmıştı. Predator ise elindeki silahları iyi kullandığında hiç kimseye acımıyordu. Özellikle vizörü sayesinde mod değiştirerek neredeyse haritadaki herkesi görebiliyordu. Herkesin merakla beklediği Alien ise bu oyuna harika bir şekilde yedirilmişti. Ama bir yandan da çok hızlı olduğu ve tüm zeminlerde yürüyebildiği için Alien'ı "sürmek" gerçekten çok zordu. İnsanın, bu hayvanı oynarken beyni dönüyordu. Özellikle tünellerde ilerlerken bir yandan da sarmal şekilde dönerseniz ayarı kaybediveriyordunuz. Gene de Alien'la tuzak kurup beklemek çok keyifliydi. Tabii ki savaşçıya dönüşmeden önce oyuna bir *facehugger* olarak başlıyorduk ama o kısımlar biraz işkenceydi.

İşte yeni oyunda tüm bu eksiklikler ve fazlalıklar dengelenmiş şekilde önümüze sunulacak. Örneğin Predator oyunun başında bir mızrağa sahip olmayacak ve bazı silahlarını kullanabilmesi için de bir süre beklemesi gerekecek. Fakat uzun bıçaklardan oluşan eldiveniyle yakına girerse can yakacak ya da omuz topu sayesinde uzaktaki Marine'lerin gövdelerinde ceviz büyüklüğünde delikler açabilecek.

Alien'sa balıkgözüne benzer bir görüntüyle karşılaşacağız. Bu defa her yerde çılgın gibi dönebilmenin



ŞCR/Rebellion

1999'daki ilk Aliens vs Predator oyunundan 2010'da piyasaya sürecekleri sonuncusuna kadar çeşitli platformlarda tam 42 oyunun yapımcısı

Aliens vs Predator (1994)
Atari için yapılan ve meraklılarının hâlâ hatırladığı ilk AvP oyunu.

Iron Storm (2004)
Piyasaya çıktığında dikkat çeken, dünyayı büyük şirketlerin yönettiği alternatif bir dünya savaşı senaryosuna sahip bir FPS.



yanı sıra zıplayabileceğimiz noktalar tasarlanmış. Bu sayede bir yerden ötekine gitmek için zemine inmek yerine direkt olarak zıplayabileceğiz. Yani çeviklik daha da artırılmış. Ayrıca Predator görünmez olup Marine'lerden saklanabiliyor ama bu numarayı Alien'a yediremiyor. Çünkü Alien içgüdüleriyle hareket eden ve hissederek avlanan bir tür. Bu yüzden de, görünmez olsa dahi bir Predator'u bulabiliyor. Yani Predator ağaç tepesine dikilip görünmez olduktan sonra Marine'leri nasıl avlayacağını planlarken bir yandan da arkasını kollamak zorunda. Yoksa her an bir Alien'ın kuyruğu tarafından biçilebilir.

Bizim gariban Marine'lerse teknolojiyi canlarını kurtarmak için kullanacak. Marine'lerin cephaneliği çok zengin ve rakiplerini gördükleri anda kalbura çevirebiliyorlar. Bu yüzden de hangi ırk olursa olsun, bir Marine'e ön cepheden saldırmak intihar anlamına gelecek. Ama Marine'ler aynı zamanda kapıları el kaynağıyla mühürleyebilecek ve delikleri kapatabilecekler. Üstelik seyyar silah taretlerine sahipler ve bu sayede bir savunma kurabiliyorlar. Her şeye rağmen biz Marine olsak "ne olur ne olmaz" diyerek sürü halinde gezerdik.

Tüm bu saydıklarımız yalnızca tek kişilik oyunda değil çoklu oyun modunda da geçerli. 18 oyuncuya kadar desteklenen bu modda önceki AvP'den alışık olduğumuz oyun şekilleri bulunacak. Hatırlar mısınız, Marine öldürenin Alien olduğu ve tüm Marine'lerin onun peşinden koştuğu mod nasıl da eğlenceliydi, sırf bu keyif için yeniden hep birlikte AvP oynayacağımız kesin.

Bu arada oyunu tek kişilik modda bitirebilmeniz için ihtiyacınız olan süre toplam 12 saat olacak. AvP meraklıları için çok kısa bir oyun ömrü bu ama bu sürenin üç ırk için dörder saatlik senaryolar halinde tasarlandığını ve her ırkın hikâyesinin senaryo içerisinde kesişeceğini söylesek sanırım sizi biraz mutlu edebiliriz. Gerçi bize kalsa üç ırk için de 12 saatlik oyun süresi isteriz ama istemenin sonu yok tabii.

KÜÇÜKLERE GÖRE DEĞİL

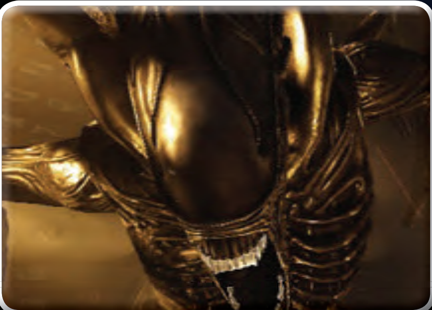
Oyun yetişkin sınıflandırmasına sahip. Bunda hiç kuşkusuz Alien'ın ve Predator'ın özel bitiriş hareketlerinin etkisi var. Kuyruğuyla Marine'in gözünü yuvasından sökebilen veya kuyruğunu avının sırtından sokup göğsünden çıkartarak etrafa kan saçan bir Alien'dan bahsediyoruz. Predator ise rakiplerinden bir hatıra almaya bayılıyor. Örneğin Marine'in boynunu kırdıktan sonra kafasını yukarıya doğru çekerken, beraberinde omuriliğin hatırı sayılır bir kısmını da sökebiliyor. İnsan ırkına mensup zavallı Marine'lerin başına gelen bu dehşet verici ölümler, oyunu ister istemez küçükler için sakıncalı kılıyor.

Rebellion AvP'nin tam olarak filmin havasını yansıtmasını istiyor, yani sessiz ve karanlık koloni koridorlarına, telsiz seslerine, pulse rifle'ın öksürüğe benzeyen haykırışına ve Alien'ın ağzından dam-

Alien Predator'e Karşı, Marine Hepsine Karşı

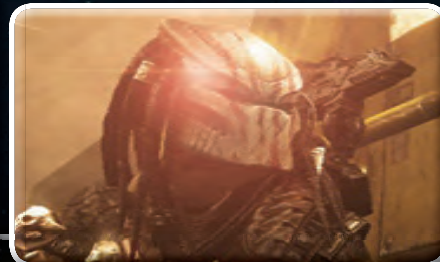
Alien

> Eli hafif ama vurdu mu parçalıyor.
> Oradan oraya zıplıyor, tut ki vurasın.
> Geceleri her şeyi görüyor, karanlıklarda geziniyor.
> Sürpriz saldırılarla işi bitiriyor.
> Karizmatik, gözleri görünmüyor.
> Ömrünü kraliçesine ve yuvasına adamış, yuvasının alien'ı.



Predator

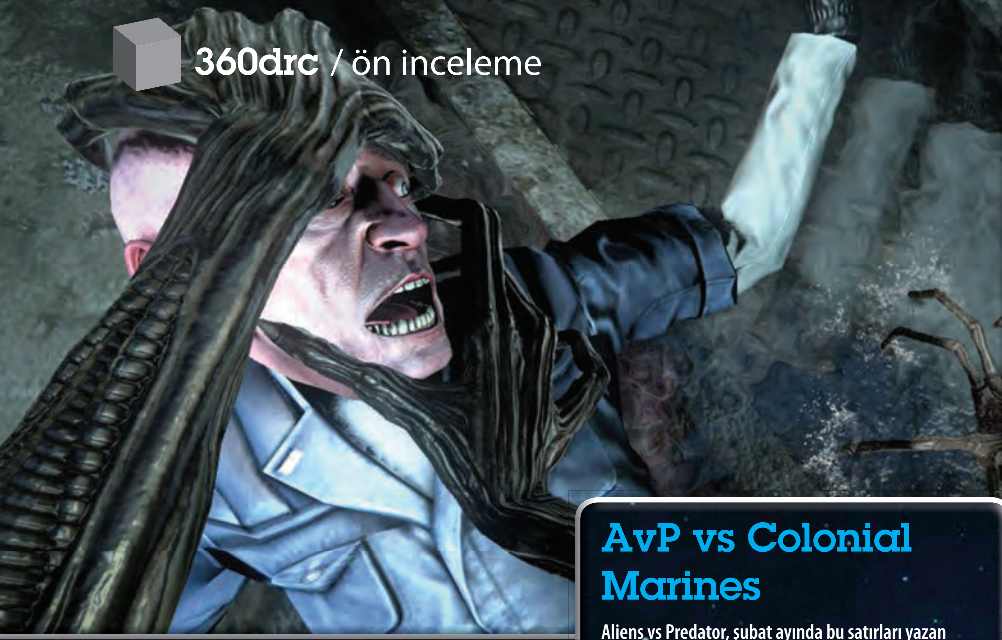
> Eli çok ağır, bi vurdu mu eziyor mübarek.
> Ağır ama güçlü zıplıyor.
> Vizörünün farklı algı modları sayesinde her şeyi görüyor, görünmez olabiliyor.
> Sürpriz saldırıları da bodoslama dalması da fena. Bir de mızrağı var ki sorma gitsin.
> Maskesini çıkartıncaya kadar karizmatik, yemyeşil gözleri var.
> Ömrünü avlanmaya ve onura adamış.



Marine

> Vuruyor vuruyor bir işe yaramıyor.
> En fazla 1 metre yukarıya zıplıyor, o da korkudan.
> Geceleri ortalık kararınca en yakın köşeye sinip altını doldurmaya başlıyor.
> Mermisi varsa ve düşmanı görebiliyorsa delik deşik edebiliyor.
> Canını kurtarmaya çalışıyor, ne karizması?
> Ömrünü 5 kuruşluk maaşa adamış, delik donla geziyor.





AvP vs Colonial Marines

Aliens vs Predator, şubat ayında bu satırları yazan editöre verilecek en güzel doğum günü hediyesi olacak. Bu arada, Rebellion'un Aliens vs Predator'ıyla Gearbox'ın yaptığı ve yine 2010'a beklediğimiz *Aliens: Colonial Marines*'i sakın karıştırmayın. *Aliens: Colonial Marines*, yapımına daha önce başlanmasına rağmen, Aliens ve Predator açıklanınca çıkışı belirsiz bir tarihe ertelenen bir oyun. Ancak oyunların ikisi de Sega tarafından dağıtılacağı için kafa karışıklığına yol açabiliyor.

4 MARINE BİR ARAYA GELEREK, ÜZERİMİZE AKAN ALIEN SÜRÜLERİNE KARŞI DURMAYA ÇALIŞACAĞIZ

layan salyalara hazır olun. Oyunda birçok yeri karanlıkta oynayacağımız kesin. Ayrıca silahlarımızın hareket algılayıcılı radarlarında beliren ve her türlü engele rağmen bize doğru hızla yaklaşan kırmızı noktalar ve o dayanılmaz bipleme oyunun atmosferini oldukça gerecek gibi görünüyor. Bunun yanı sıra çok oyunculu modda Alien'ın ünlü tıslamasını bizzat yapabileceğiz. Bu ne işimize yarayacak diyorsanız, her şeyden önce rakip oyuncuları deli edeceğini söyleyebiliriz. Ayrıca insanları kendinize çekerek tuzak kurmanızı da kolaylaştıracak. Tıpkı ördek avlarken düdük kullanmak gibi... Tamam, biraz daha atmosferik olanı.

Yalnızca çok kişilik modda birbirimizi avlamakla kalmayacağız, oyunu aynı zamanda dört arkadaşımızla beraber de oynayabileceğiz. *Left 4 Dead*'in ve *Call of Duty: World at War*'un Zombies modunun başlattığı modaya uyarak 4 Marine bir araya gelerek, üzerimize doğru akan Alien sürülerine karşı durmaya çalışacağız. Özellikle bu modda oynarken bizim ofisten yükselecek çığlıkları şimdiden duyar gibiyim.

Oyunun tek kişilik modunda yalnızca Marine'ler olmayacak. Aynı zamanda Marine'lerin korumakla yükümlü olduğu bilim insanları ve sivil görevliler de bulunacak. Tabii ki Alien'lar, içlerine kendi yumurtalarını yerleştirmek için bu zavallıların peşine düşecek. Ama siviller de bütünüyle çaresiz değil. Arkalarından değil de önlerinden yakalamaya çalışırsanız, sizi tekmeleyip üzerinizden atabilecekler. Çok köşeye sıkıştırırsanız, bu defa da son çareye başvurarak kafalarına bir mermi sıkacak ya da el bombası patlatacaklar. Karnınızı parçalayarak çıkan bir yaratığa bakarak mı ölmek istersiniz yoksa daha hızlı bir ölümü mü seçersiniz? İşte tüm mesele bu.

Mesele biraz da bu kadar heyecanı kalbimizin kaldırıp kaldıramayacağı. Benden size tavsiye, şubata kadar hâlâ biraz vaktiniz varken spor yapın, temiz havaya çıkın, omega yağıyla beslenin falan... Günü gelip de o karanlık çukura indiğinizde sağlam bir kalbe gerçekten ihtiyacınız olacak.

KISACA
Tür: FPS
Dağıtıcı: Sega
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Şubat 2010
Web: www.sega.co.uk/games/aliens-vs-predator



Oyunun içi ve dışı

Rebellion'un kurucu ortağı ve yöneticisi Jason Kingsley'le AvP üzerine konuştuk.

Yeni AvP'nin ilk oyunla hangi yönleri ortak olacak?
Aslında bu oyunu, ilk AvP'deki öğeleri çıkartmadan, onların üzerine eklemeler yaparak geliştirmeye çalışıyoruz. Her şeyden önce, oyun daha korkutucu olacak. Eski oyun gerçekten zordu. Bu yüzden kolay mod da eklenecek ki tüm oyuncular hikâyeyi görebilsin. Ayrıca üç taraf için de ayrı birer senaryo olacak. Teknik açıdansa şunları diyebilirim: İlk oyunu yapan ekibe ben de dahildim. O zamanki teknolojiyle şimdiki arasında büyük bir fark var. Eski teknoloji daha geri olduğundan bazı şeyleri yapamıyorduk ama bir yandan da işler şimdi daha zor. Eskiden bir karakteri yapmak tek sanatçının birkaç ayını alırken şimdi üç sanatçının en az bir yılını alıyor.

İlk oyunun son derece keyifli bir "çok oyunculu modu" vardı. Bu devam edecek mi?
Çok oyunculu modda 3 taraf da olacak. 18 oyuncuyu destekleyen toplam 8 harita ve 7 farklı mod var. Orijinaldeki gibi bir survival mod ve Alien dalgalarına karşı co-op modu var. Yalnız bu modu yaparken Alien'la çok uğraştık; çünkü Predator ve Marine bir şekilde silahlarını kullanarak çarpışan karakterler. Ama Alien'ın kendisi bir silah ve tamamen içgüdülerine göre davranıyor. O yüzden biz de bir yaratık gibi düşünmek zorundaydık ve bu o kadar da kolay olmadı.

Harita tasarımlarında bir yenilik var mı?
İlk oyunda Alien'ı oynamak gerçekten zordu. Bu yüzden haritalarda zıplama noktaları oluşturduk. Ayrıca DirectX 11 ve beraberinde gelen teknolojileri kullandık. Bu teknolojileri adapte ederken tek maliyetimiz zaman oldu. Malum, kullanmadan önce öğrenmek gerekiyor.

Peki DirectX 11 desteklemeyen sistemlerde bir sorun olacak mı?
Hayır, oyunu farklı sistemler için optimize ediyoruz. Doğal olarak DirectX 11 desteklemese bile çalışacak.

Sizce oyun teknolojilerinde bir sonraki aşama ne olacak?
"Live streaming" benzeri teknolojiler çok yaratıcı ama 3D ne kadar verimli olabilir? Görmeden bir şey söylemek zor ama oyunlar 3D olmadan da güzel. Sonuçta bu ve benzeri teknolojiler yaratıcılığınızı da engelleyebiliyor.



HANİ MEDYANIN KALİTESİNİ SORGULARIZ YA SIKLIKLA, özellikle de çok satan gazetelerin internet sitelerinin attığı manşetler genel dalga malzememiz olur… Giyinik siyaset yapanı bile bulmak zorlaşır bazen, eğer gündemi bu sitelerden takip ediyorsanız. Hele ki iki medya devi(!) çarpışıyorsa iyice çekilmez bir hal alır ortam ve anında bel altı vurmacalar başlar. Ticaret, basın, bürokrasi… Bu sözcükleri çirkinleştirenlerden kaçmak istersiniz ve gerçek dünyanın kavgalarından uzakta duran, tek derdi sizi büyülemek olan oyunların dünyasına sığınırsınız. Heyhat, ya oyun basını da yapıyorsa aynı şeyi? Kaçtığınız yerde de aynı çukura düşüyorsanız? Neyse, bir "iç dökme" olarak giren dosya konumuzun içeriği, irili ufaklı çuvallamalarıyla oyun basını… Ne ararsanız var burada. Aslını astarını araştırmadan yanlış haber giren, oyunu eksik inceleyen, yüksek not vermek için söz veren, oyunu hiç incelemeden düşük not verip çuvallayan, dosya konusu çalan… **TEKMİLİ BİRDEN!**
(Biz yok muyuz arada? Biz de varız tabii :)

E-PiC
FAiL!
AZEROTH AZEROTHLULARINDIR
Aralık 2009

İĞNEYİ DE ÇUVALDIZI DA HAK EDİYORUZ ASLINDA...

OYUN BASINININ EN BÜYÜK SKANDALLARI!

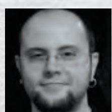


Oyungezer'in de çok tutarlı ve daimi fail'leri vardır. Bunların başında da, her ay başında kendimize söz verdiğimiz halde, bir türlü o aylık kısır döngüyü kıramayıp ayın 1'inde çıkamamak gelir. Büyük rezalettir.

GAMEPRO SUPREME COMMANDER'I BEĞENMEYİNCE

SUPREME COMMANDER çıktığı zaman gayet iyi notlara layık görülmüştü. Oynayan hemen herkes çok beğenmiş ancak ünlü Gamepro dergisi oyunu yerden yere vurmuştu. Oyun için "*oynamak neredeyse imkânsız*" diyen editörler, ortalaması o sırada %90 civarında gezen oyuna 10 üzerinden 5 vermişti. Bunun üzerine ünlü Neogaf forumlarında bir kullanıcı Gamepro'nun o sıralarda çıkmak üzere olan *Command & Conquer 3*'ün çıkışını gölgede bırakmamak adına Electronic Arts'tan para aldığını iddia etti.
E, haliyle ortalık birbirine girdi…

Gamepro'nun incelemesi oldukça kötüydü. *SC*'yi bilenler bilir. Öyle birkaç saatte kavramak mümkün değildir bu oyunu, tam olarak idrak edip tüm kontrollerine hakim hale gelmek için bir 10-15 saate ihtiyaç vardır ve ancak o vakit tadı ortaya çıkar. İşte oyuna o 10 saati verenlerin çoğu Gamepro hakkındaki iddiayı da gerçekçi buldu, konu ciddiye bindi. Firmalardan birbiri ardına böyle bir şey olmadığına dair basın açıklamaları geldi. Bir süre sonra forum kullanıcısı Gamepro'nun gelişigüzel not verme sistemini eleştirmek için bunu yaptığını ve elinde hiçbir delili olmadığını açıkladı. Olay bu şekilde kapandıysa da hâlâ kafasında bir "acaba" olan oyuncu sayısı hiç de az değil.


FURKAN FARUK AKINCI
Son anda yaşanan tuhaf olay üzerine fikri ortaya attı. Araştırdı ve yazdı.


SİNAN AKKOL
Tecrübesini konuşturdu... Türkiye ve dünya gündemini yazdı.


ALİ SEZGİN
Internetin altını üstüne getirerek araştırma yükünü üstlendi.

Türkiye'de yayınlanan bir oyun dergisi, geçen aylarda bir haberinde Bioware'in yeni ve "AAA" isimli bir oyun üzerinde çalıştığını yazdı. Ancak haberi kontrol eden kişilerin "AAA"nın bir oyun ismi değil, en üst kalitede üretim standartlarında, yani "Triple-A" demek olduğunu bilmemeleri "AAA!" şeklinde şaşırmamıza yol açmıştı.



İKİ SAATTE DARKFALL ONLINE İNCELENİR Mİ?

EUROGAMER

Oyungezer'de Ali tarafından incelenen ve 9,2 gibi muhteşem bir not alan *Darkfall Online*, en saygın sitelerden Eurogamer tarafından yerden yere vuruldu. Oyun, Eurogamer tarihindeki en düşük notlardan biri olan 10 üzerinden 2'ye layık görülmüştü. Bunun üzerine *Darkfall* oyuncuları adeta koalisyon ilan edip forumlarda Eurogamer'ı topa tutmaya başladılar. Kızılca kıyamet kopmuştu.

Asıl bombayı patlatansa yapımcı Aventurine oldu. *Darkfall*'un yapımcısı Aventurine, Eurogamer'a inceleme için verdiği hesapların oyunu toplam oynama sürelerini yayınlayınca yer yerinden oynadı. Çünkü Eurogamer'a sağlanan iki adet hesapla *Darkfall Online* toplamda sadece 2 saat oynanmış ve hesaplara 13 defa giriş yapılmıştı. Aventurine bununla kalmadı ve toplamda sekiz karakter yaratıldığını, hesapların işlevsel sürelerinin çoğunun buraya gittiğini açıkladı. Kaldı ki incelemede verilen bilgi ve ekran görüntüleri oyunun başlangıç noktasını bile aşamıyordu. Baskılara dayanamayan Eurogamer, *Darkfall Online*'ı dışarıdan telifli bir yazara yazdırdıklarını ve kendisiyle artık çalışmayacaklarını açıkladı. İngiltere'nin en eski ve başarılı oyun editörlerinden Kieron Gillen tarafından yapılacak ikinci bir inceleme teklif etti ancak Aventurine bunu kabul etmedi.

Eurogamer yine de ikinci incelemeyi yayınladı. Bu kez not 10 üzerinden 3'e yükselmişti ve oyun hakkında daha tutarlı eleştiriler yapılıyordu. Fakat inceleme açık bir şekilde oyuna hakkını vermekten çok uzaktı. Eurogamer ilk incelemede yaptığı hatayı tamamen kapatmak yerine, hatasının arkasında durmayı tercih ederek prestij kaybetti.

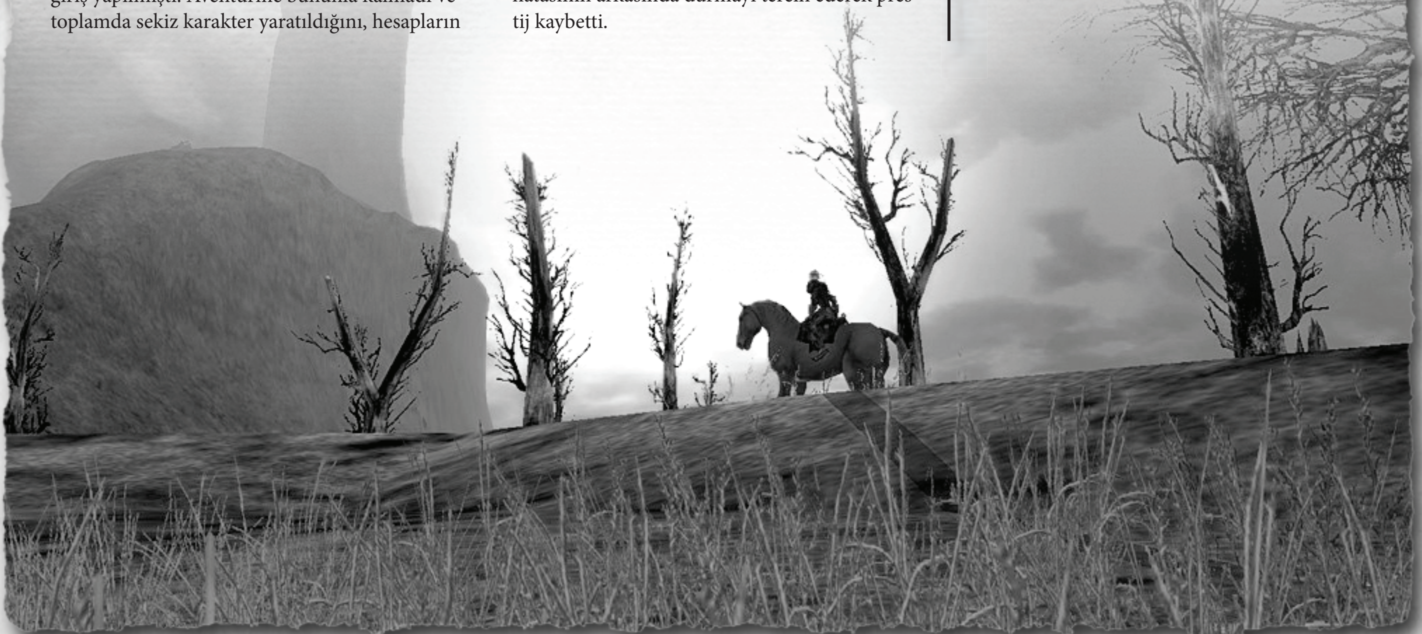
ÖNCE, İLK ÖNCE, EN ÖNCEEEE!

Oyun dergilerine incelemesi yapılsın diye gelen çok farklı oyun versiyonları vardır. Oyunun son haline yakınlığına bağlı olarak şu şekilde isimlendirilirler:

Pre-Alpha Build, Alpha Build, Beta Build, Internal Code, Preview Code ve son olarak da Review Code. Oyunun incelemesinin, piyasaya çıkışıyla yakın zamanda olabilmesi için gönderilen Review Code, oyunun bitmiş haliyle aynı veya çok ufak, %1'lik kozmetik eksikleri olan bir versiyonu olabilir. Ama Preview versiyonunda çoğunlukla oyunun çeşitli modları henüz eklenmemiştir, yapay zekâda eksiklikler, oynanışta ve kare oranında sorunlar olabilir. Olmasa bile, bu versiyon inceleme versiyonundan farklıdır, bir şeyler eksiktir.

Maalesef bir oyun dergisi PES 2008'i bu şekilde Preview versiyonundan inceleyip puan vererek üzücü bir hataya imza atmıştı. Dergi piyasaya sürülmeden Preview versiyonundan incelendiği ortaya çıkınca da puanın altına bir not düşerek kurtarmaya çalıştılar. Ancak bu olay, o derginin Konami'nin kara listesine girmesine ve Türkiye oyun piyasasına olan güveninin sarsılmasına yetmişti bir kere.

Türkiye'deki ilk bakışlarda sıkça yapılan bir hata da, birçok oyunun yapımcı firması olarak "In-House" yazılmasıdır. Artık dayanamıyor ve bu hatayı düzeltmek istiyoruz: Sevgili arkadaşlar! "In-House" diye bir oyun yapım firması yoktur! In-House demek, oyun "dağıtıcı şirketin içinde" yapılıyor demektir!

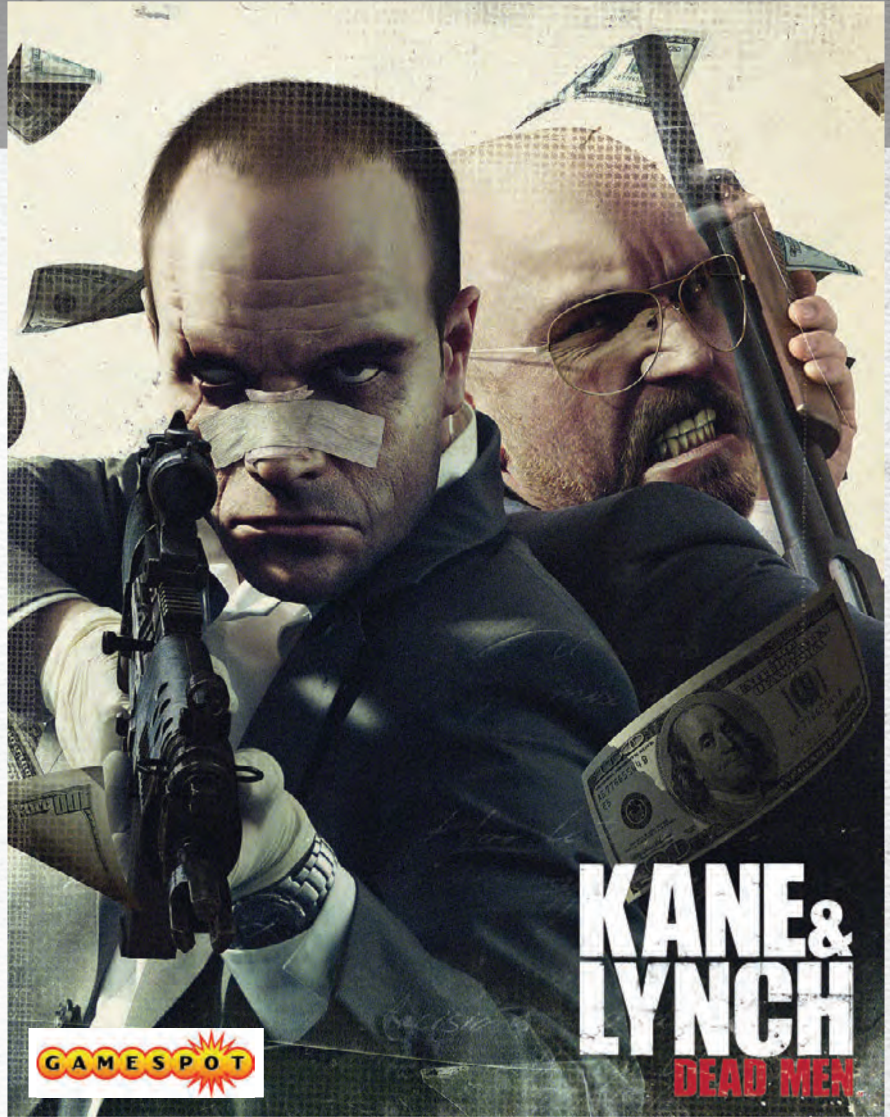


E-PiC
FAiL!
AZEROTH AZEROTHLULARINDIR

DÜNYANIN EN POPÜLER OYUN İNCELEME SİTELERİNDEN BİRİ OLAN GAMESPOT'UN itibarı bu olayda fena sarsılmıştı. Sitenin en eski editörlerinden ve yazı işleri müdürü olan Jeff Gertsmann, Eidos'un oyunu *Kane & Lynch*'i incelemiş ve %60 gibi normal bir not vermişti. Bunun üzerine aniden Eidos siteye verdiği bütün reklamları çekince, birkaç günlük bekleyişin ardından Gamespot Jeff'i işten kovdu. Daha önce yayınlanan *Kane & Lynch* incelemesinin yerine de siteye daha yüksek notlu bir inceleme kondu. İşler bundan sonra iyice kızıştı. Jeff haklı olarak yaşadığı tecrübeyi okurlarıyla paylaşmış ve olaydan herkesin haberdar olmasını sağlamıştı.

Olayın ikinci perdesi daha da ilginç. Jeff olayın detaylarına iniyor ve anlattıkça anlatıyordu: "*Büyük reklam kampanyalarının ardından firmalarla basın arasında tuhaf anlaşmalar yapılıyor. Eğer yüksek not vermeyi taahhüt ederseniz kopya önceden elinize ulaşıyor. Eğer bunu garanti edemezseniz oyunun raflara düşmesini beklemek zorundasınız.*" Hızını alamayan Jeff aynen şöyle devam ediyordu: "*Gamespot'taki incelemelerimden uzak durun…*"

Çeşitli oyun sitelerinden ve oyunculardan Jeff müthiş bir destek alırken, Gamespot'a nefret mesajları yağıyordu. Bu olayın devamında Gamespot'un en başarılı editörlerinden birkaçı ayrılarak Jeff'in kuracağı yeni siteye geçtiler. GameSpot'sa, hâlâ tuzu kuru ama kesinlikle eskisine göre daha az güvenilir bir medya olarak yola devam etti.



10 yıllık bir kariyere sahip olan Gamespot'un en eski editörlerinden Jeff Gertsmann'ın dramı

KANE & LYNCH YÜZÜNDEN LİNÇ EDİLEN BAŞARILI EDİTÖR

ACI KAYBIMIZ

Sayın Mehmet Kєntél tarafından iki yıl boyunca başarıyla idame uçurulmuş olan posta güvercinimiz maalesef hakkın rahmetine kavuşmuştur. Fakat vefatın daha kırkı çıkmadan ofis ortamına elinde bambaşka bir kuşla giren Eren Okka hepimizin tekrar gülümsemesini sağladı. Güle güle sayın Kєntél... Hoşgeldin Erencan.

FİZİKSEL FAIL

Ofis büyük olunca derdi de büyük oluyor haliyle. Fail dediğin de sadece fikri şekilde boy göstermiyor. Özellikle ofiste yaşanmaya başlanılan dönemlerde dergi yönetiminden, yaşanması olası olan susuzluğa karşı bir önlem alınmasını talep ediyoruz. Aksi takdirde daha da soğuyan havalarda kar suyunu eritmek durumunda kalacağız gibi görünüyor.

ARANIYOR

Ofis içerisinde kaybolan **"FIFA 10 DVD'si"** aranıyor.
Haftalar önce incelenmek amacıynan Kaan'ın masasından alınıp TV sehpasının üzerine bırakılan ve bir daha kendisinden haber alınamayan Fifa 10 aranıyor. DVD'mizi gören ya da bulanların insaniyet namına bizi araması önemle rica olunur.

Toplantı odasındaki LCD TV'yi kaldıracak babayiğit aranıyor.

Kaan ve Faruk'un birlikte zor sırtlandıkları devasa LCD TV'yi kim kaldıracak? Dergi bitti, ikisi de ofiste yok. Ortada mı duracak nal gibi alet? Gelmişken çatı katına da bir el atıverin.

Kan aranıyor. Kan grubu 0 Rh+ olanların acilen dergimize başvurması önemle rica olunur. Vallahi kansızlıktan mı, çalışmaktan mıdır bilinmez, bir tuhaf oldu bizim Damla...

Ülkemizin saygın oyun sitelerinden biri de 2 Kasım 2007'de başlayıp 28 Şubat 2009'da kapanan Tabula Rasa'nın bitişinden yaklaşık iki ay önce bedava hale getirilmesini tamamen yanlış anlayıp haberi "28 Şubat'ta kullanıcılarıyla buluşacak Tabula Rasa'yı 10 Ocak'tan itibaren bedavaya oynayabilirsiniz" şeklinde duyurmuştu.

ASSASSIN'S CREED 2'YE YÜKSEK NOT VERECEK MİSİN?

Geçtiğimiz ay bizim de incelediğimiz ve oldukça iyi bir not alan *Assassin's Creed 2*'nin çıkışına, Alman dergisi Computer Bild Spiele'nin iddiası gölge düşürdü: Derginin iddiasına göre Ubisoft kendilerine oyunu çok erkenden inceleme için göndermeyi taahhüt etmiş ama karşılığında derginin yüksek not vermesini istemişti.

Derginin sitesindeki açıklamaya şöyleydi: "*Bizim inceleme sistemimiz sert ama adaletlidir. Bağımsız not verme imkânımızı bir incelemeyi zamanında yetiştirebilme telaşıyla değişecek değiliz. Bu durum Assassin's Creed 2 için de geçerli. Yayıncı bizden oyuna yüksek puan vermemizi istedi, aksi takdirde inceleme kopyası alamayacağımızı söyledi. Bu yüzden incelememizi bir sonraki sayımızda okuyacaksınız. Oyuna yüksek bir puan vermekten biz de memnun oluruz, ama ancak bileğinin hakkıyla bunu yapabilirse*".

Bu yazıdan sonra Ubisoft ile ilgili bir şüphe oluştu haklı olarak. Ancak Computer Games Bild'in web sitesinde daha sonra yayınlanan *Assassin's Creed 2* test yazısının son paragrafı durumu özetliyor sanırız: "*Assassin's Creed 2, ilk oyundan çok daha iyi. Hatta ilk AC'nin her zaman olmak istediği oyun olmuş. Yeni yetenekler ve hikâyeye gösterilen özenle, ilk oyunun bütün başarılarının birkaç gömlek üstüne çıkan bir oyun AC2…*"

Böyle bir teklifte bulunup bulunmadıklarını bilmiyoruz; çünkü bize böyle bir teklif gelmedi. Ama keşke *AC2* gibi muhteşem bir oyunun çıkışına bu şekilde gölge düşmeseydi.





Derginin ozalitlerini kontrol etmekle mükellef Sinan, Fable 2 incelemesinin ozalitlerini kontrol ederken öyle bir hata yapmıştı ki, 2 ay utancından başı önüne eğik gezdi: Sinan PDF'leri karışmış ve karşılıklı aynı basılan Fable 2 inceleme sayfalarına OK vererek tashihte çığır açmıştı.

HARBİDEN DE BOMBAYMIŞ

Bu örneğimiz direkt olarak oyun sektöründen gelen bir hata değil. Ama Türkiye'de yayınlanan bir bilgisayar dergisinin en kelime oyunlu ve en nüktedan "fail" vakası olduğu için, yeni okuyucularımızın öğrenmesi açısından, tekrar hatırlatmakta sakınca görmüyoruz:

90'lı yılların sonu, 2000'lerin başlarında bilgisayar dergileri promosyona boğulmamıştı henüz. Yılda bir kere floppy disket verebilen bilgisayar dergisi kendini kral ilan ediyordu. İşte yine bu promosyon aylarından birisine denk gelen bir Türk bilgisayar dergisi ilk sayısında "Bomba!" başlıklı bir disket vermişti. Bu çoğu derginin harcı olmadığı için okuyucular da hücum etmişti haliyle… Ancak bu disketi oyuncular bilgisayarına takınca esas bomba ortaya çıkmıştı: Diskette o dönemin en ağır virüslerinden birisi vardı! Ve birçok okuyucu bu yüzden zarar gördü.

Daha ilk sayısında böyle bir olaya imza atınca, derginin yayın hayatı da uzun olmadı maalesef. İşte bu olaydan sonra, "dergilerin verdiği CD'ler virüslü olur hocam!" diyen bir bilgisayar dükkânı çalışanı türü ortaya çıktı.



IGN NINTENDO İLE EVLENİNCE

Aslına bakarsanız ortada çok önemli bir durum yok ancak bir ara, olayın duyulmasıyla ortalık birbirine girmişti… IGN'in sevilen editörlerinden ve sitenin Nintendo sorumlusu olan Matt Cassamisina, Edie Ksiko isimli bir bayanla evliydi. Bir süre sonra internet camiası, Ksiko'nun Golin Harris adlı bir PR ajansında çalıştığını öğrendi. Buraya kadar her şey normal değil mi? Ama Golin Harris Nintendo'nun halkla ilişkiler ve reklâm kampanyalarını yürüten firmaydı ve birden olay hakkında tonla dedikodu üretildi. IGN editörünün Nintendo oyunlarına, Nintendo'nun da IGN'e bu yüzden kıyak geçip geçmediği haftalarca tartışıldı. Çiftin boşanması gerektiğini savunan aşmış insanlar bile çıktı! Sonra IGN ve Nintendo birer açıklama yaptı ve olay rafa kaldırıldı. Bildiğimiz kadarıyla Matt ve Edie hâlâ birlikte, ayrıldılarsa da en azından bu yüzden olmadığını biliyoruz.

E-PiC
FAiL!
AZEROTH AZEROTHLULARINDIR

"Ama Billy ikinci oyunda yok ki!" demeye kalmadan...

KARAR VERİN...
CALL OF JUAREZ 1 Mİ, 2 Mİ?

Tabii Türkiye'de de böyle şeyler oluyor. Ülkemizde yayınlanan bir oyun dergisi geçtiğimiz yaz aylarında piyasaya çıkan *Call of Juarez: Bound in Blood* oyununun incelemesini yapmıştı. Dergi her zaman olduğu gibi erkenden piyasaya çıkmış, böylece okuyucular henüz oynamadıkları *CoJ2*'yi erkenden okuma fırsatı bulmuştu. Ancak incelemede bir tuhaflık vardı: Yazının ilk paragrafında oyunun Kızılderili Billy'nin macerası olduğundan bahsediliyor, oyunun Billy'nin ve Rahip Ray'in hikâyesini anlattığından dem vurulup, akabinde de oyunun eksiklerine giriliyor ve yazı böylece devam ediyordu.

İlk *Call of Juarez*'i oynamış olan her oyuncunun bileceği gibi, bu inceleme *Bound in Blood*'a değil ilk *Call of Juarez*'e aitti. Nasıl bir karışıklıklar zinciri sonunda bu hata yapılmış olabilir, bilemiyoruz ama nihayetinde *CoJ2*'yi edinmeyi düşünen okurlar açısından sonucun gayet yanıltıcı olduğunu rahatça söyleyebiliriz, çünkü eksiler de ilk oyuna aitti! Yazıyı yazan editör bir hata yapmış olabilir ama derginin yazı işlerindekilerin bu incelemenin ellerindeki oyuna ait olmadığını nasıl olup da fark etmedikleri hâlâ bir sırdır. Bu konuyla ilgili olarak sonraki sayılarda bir özür yazısı yayınlanmadığı gibi forumlardaki başlıkların itinayla temizlenmesi de işin "yok artık" kısmı olarak kayıtlarımıza geçti.



"OFFICIAL XBOX MAGAZINE TURKEY"İN BÜYÜK BAŞARISI

GTA IV'ün çıkmasına daha iki ay kadar var. Oyun dünyası heyecan içinde, basından herkes birbirine haber atlatmaya çalışıyor. Kotaku'da şunları okuyoruz "*Resmi Xbox Dergisi Türkiye*'nin dünyada ilk kez yayınladığı GTA IV izlenimlerine göre oyunda HUD tamamen kaybolmuş. Niko'nun üzerine giydiği zırhı gözlerimizle görebiliyormuşuz.

Çatışmalarda zırh üzerimizde parçalanmaya başlıyormuş, oyunda grafik vahşet her zamankinden daha da gerçekçi bir şekilde yansıtılacakmış, kan gövdeyi götürecekmiş. Detaylar derginin yeni sayısında yer alıyor." Yahu bir kişi de kalkıp "daha Xbox 360 resmi olarak satılmıyor Türkiye'de, dergisi ne gezsin?" diye sormamış. Olay Kotaku'dan gamefaqs.com'a, oradan XboxLiveAddicts'e, sonra saygın CVG'ye ve AOTS'a, son olarak da Yahoo'ya sıçrayarak dedikodunun internette ne çabuk ilerlediğini göstermişti bize.



ISMARLAMA TOMB RAIDER UNDERWORLD NOTLARI

GERSTMANN-GATE SKANDALINDAN (KANE & LYNCH VAKASI) sabıkalı olan Eidos, *Tomb Raider: Underworld*'ün inceleme kopyalarının dergilere gönderilmesi aşamasında tuhaf bir uygulama yapmıştı ve bunu da kendi ağzıyla açıklamak gafletine düşmüştü: "Notu 8'den yüksek olsun lütfen." Biz de zamanında *Underworld*'ü incelemiş ve oyuna 70 vermiştik hatırlarsınız. Oyunda pek de bir yenilik yoktu, serinin halihazırdaki sorunları da giderilmemişti. Fakat o dönem oyunun tanıtımından görevli olan arkadaş (oyunun basınla ilişkiler sorumlusu) utanıp sıkılmadan oyunun yeni bir yapım olması sebebiyle Metacritic ortalamasını yüksek tutmaya çalıştıklarını beyan etmişti. Yeni *Tomb Raider*'a oyuncuların şüpheli yaklaştıklarını ve bu nedenle basından yüksek notlar istediklerini de ağzından kaçırmıştı. Bu tutum oyun dünyasında epeyce bir yaygara kopardı tabii ki ama akıllarda en çok kalan şey, salağa yatan basın sorumlusunun "*ne var bunda?*" tepkisi oldu.





OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



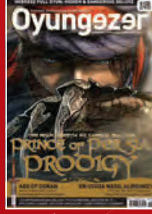
MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008



ARALIK 2008



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009
> **KAPAK:** Assassin's Creed 2
> **HEDİYE:** Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> **İLK BAKIŞ:** Fable 3
> **İNCELEME:** Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Machinarium

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.
* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

JAMES CAMERON'S
AVATAR: THE GAME

FİLMİNİ BEKLERKEN HEYECANIMIZI GİDEREBİLDİ Mİ ?

bu ayın gezilesi oyunları

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

MADEM CALL OF DUTY DEMİYORUZ ARTIK SANA, İSMİN BEST OF FPS OLSUN BUNDAN SONRA

TUĞBEK ÖLEK
VE MUHTEMELEN... BURAK AKMENEK

Soğuktan parmak uçlarımın yandığını hissediyorum. Nefes nefeseyim, kollarım ve baldırlarım "kes at beni" dercesine ağrıyor. 141'e girerken dağlara tırmanacağımı da biliyordum elbet ama bu kadar ekipmanla düz buza tırmanmaktan bahseden olmamıştı! Soap'un umurunda değil, hiçbir şey, hiçbir zaman umurunda değil. Buzdan donmuş sakallarının arasından gülümsüyor hâlâ bana. "Öbür tarafta görüşürüz..." Arkasını döndüğü gibi koşarak kenardan fırlıyor ve sisin içinde kayboluyor. Lanet olsun... Lanet olsun...

Var gücümle zıplıyorum bilinmeze doğru. Bir iki kere yuvarlanıp sonunda bir duvara çarpıp duruyorum. Kulaklarım beynimi yırtarcasına çınlıyor. Kafamı kaldırıp bakıyorum, karşı binanın tepesinde RPG'sine roket takan birini görüyorum hayal meyal. Kolumu kaldırmak istiyorum ama silah çok ağır, uğraşıyorum ama olmuyor, ha gayret biraz daha yukarı, roketi takmış RPG'yi sırtına vuruyor, görüyorum, hedefin ortasında görüyorum, ne zaman nişan aldım ben buna!? Tetiğe basıyorum ve hayal meyal bir siluet damdan aşağı doğru yuvarlanıyor. Kulaklarımdaki çınlama azalıyor. Çavuşun sesini duyuyorum, "Siper alın! İçeri girin!" Sus be Foley, vurdum işte adamı daha ne istiyorsun? Az önce içinde oturduğum, şimdi yan yatmış, alev almış Hummer'a bakıyorum. Ben bu lanet şeyin içinden nasıl sağ çıktım? "Siper alın!" diye bağırıyor hala Foley. Kafamı kaldırıyorum ve Hummer'dan yükselen alevlerin arasında üç siluet görüyorum. Yiyorsa inin de yerde savaşalım dam fareleri sizi!!! Kafamı çeviriyorum ve kapı aralığından bana yalvaran gözlerle bakan Foley'i görüyorum, "İçeriii!" diye bağırıyor var gücüyle.

Dört bir yana dağılan kapı parçaları arasında dalıyorum içeri. Silahını rehinenin kafasına dayamış olan bana doğru çeviriyor kafasını, Hedef #1! O kafa dönüp beni görmeden o rehineyi vurmayacak. Ama o kafa dönene kadar ben onun içine bir kurşun bırakabilirim. Hızla sağıma dönüyorum, namlular bana doğru kalkıyor, Hedef #2, Hedef #3, Hedef #4. Beynime ateş gibi düşüyor hedeflerin sayısı. İlkinin göğsüne saplanıyor iki mermi, üçü vurduğumda o da bana ateş etmiş bile. Yeleğime değen mermilerin acısıyla geriye doğru uçuyorum, artık Hedef #4 için yapabileceğim bir şey yok, artık hiçbir şey yok. Kafamı ona doğru çeviriyorum, elindeki silahın namlusu bana bakıyor, ama ateş etmiyor. Dizlerinin üstüne çöküp yığılıyor ve Soap beliriyor arkasından. Beni kaldırırken hâlâ gülümsüyor lanet herif, "Öbür tarafa geçmeye çok meraklısın bakıyorum..." >>






TK021 9822-107e3
NAV
GEO_BAT 018650
CALIBRATION.............OK
ALIGNMENT............92°54"
FILTERING
FILES
FOLDERS



Eğer ben Soap karakterini azıcık tanıyorsam, şu sahnede "helikopterden uçağın kanadına atlasam, oradan direkt füze ile dalarım Gulag'a, hem sürpriz olur hem direkt göbeğe düşerim. Öbür füzeye de Roach oturur" diye düşünüyordur =)



>> İtiraf et, şu yazıyı okumaya başladığında içinde bir "Ne demişler oyun hakkında acaba?" heyecanı var. Sıradan bir oyunun incelemesini okurken hissetmediğin bir heyecan. Belki de günlerdir şu dergi çıksın da Modern Warfare 2 incelemesini okuyayım artık diye bekledin. Hatta bazılarınızın dergiyi açar açmaz okumaya bu satırlardan başladığına eminim. Ama diğer bir gerçek var ki bu satırları okuyanların çoğu oyunu zaten bitirdi, suyunu bile çıkarmışsınızdır, SpecOps'un bütün yıldızlarını toplamış, gecelerinizi çok oyunculu moda adamış olmalısınız, muhtemelen oyunu benden bile çok oynadınız.

Öyleyse bir MW2 incelemesi yazmanın ne âlemi var ki? Bırakın okumayı. Her şeyini gördünüz işte... Nasıl? Süper olmuş değil mi? Bu Infinity Ward muhteşem yahu… deyip geçmek kulağa çok kolay geliyor şimdi. Ama biliyorum ki benim içimde bu incelemeyi yazmak için nasıl alev alev bir tutku varsa siz de satırların akıp gitmesi için heyecanlanıyorsunuz. Oyunu daha raftan çektiğinizde sizi saran ve hâlâ tazeliğini çok da yitirmemiş bir heyecan. Bunun benim klavyeye dokunan parmaklarımdaki maharet olmadığını da biliyorum, burada övgüyü hak eden Infinity Ward. Çünkü az sonra bu oyun hakkında ne dersem diyeyim, sizin oyun hakkındaki görüşünüz ne olursa olsun, tek bir gerçek var kimsenin değiştiremeyeceği. Bu dünyada Infinity Ward kadar heyecanlı oyun yapmayı beceren kimse yok. Bu adamlar oyun geliştirmese herhalde şişelenmiş adrenalin satıyor olurlardı.

GÖZLERİM YOLLARINDA KALDI

Daha yayınlanan ilk videosunda gözlerimin, kapaklarını yırtarcasına açıldığını, çenemin göğüs hizasına doğru uzadığını çok iyi hatırlıyorum. Ne kadar az şey söyleyen bir videoydu halbuki. Tepemden uçak geçti, kırmızı tişörtlü genç korku içinde koşturdu ve karlar içinde büyük patlamalar vardı. Ne hikâye, ne oynanış, adam gibi hiçbir ipucu yoktu ama daha ilk saniyesinden Modern Warfare 2'nin atmosferini, adrenalini o kadar güzel tattırmıştı ki. Sonu dünya tarihinde görülmemiş bir satış başarısına varan uzun bekleyiş başladı böylece. Yolda olay çıkaranlar, boykot çığırtkanlığı yapanlar da oldu. Ama hepiniz oyunu edindiniz sonuçta, birçoğunuz satın da aldınız ve incelememi beklemek, bir bakalım Tuğbek ne diyecek ona göre alırız demek aklınızın ucundan bile geçmedi. Yok, bunu yapan iki kişiden biriyseniz teşekkürler, beni onurlandırdınız ama boşuna da vakit kaybettiniz. İçinizde azıcık FPS merakı varsa bu oyunu oynamadan geçen her gününüz kayıp çünkü.

Gönlümden geçen, bir inceleme yazmaktansa daha çok oyun üstüne muhabbet etmek. Oyunu oynamamış iki arkadaşımız halen bizimle olduğundan (eğer bir dakika kadar önce oyunu almak için sokağa atmadılarsa kendilerini) bir incelemede olması gereken hiçbir şeyi de atlamayacağım elbette. Ama bittiğinde dönüp bunun bir inceleme değil de yazar ile okur arasında sohbet olduğunu görmek istiyorum kendimce. Ve nihayet bu sefer acelemiz yok, sayfalar bizim.

PEŞİNDE KOŞMAKTAN MECNUNA DÖNDÜM

Ben her ne kadar muhabbeti sindire sindire götürme niyetinde olsam da oyun öyle değil, acelesi var. Hatta



Tamam Roach az buçuk talihsiz bir oyun karakteri olabilir ama halinize şükredin, daha ne kadersiz karakterler de var.

SPECIAL OPS TAKTİKLERİ
ALPHA GÖREVLERİ

THE PIT: İki tabanca kullanmak, bölümü 35 saniyenin altında bitirebilmenin neredeyse tek yolu. Böylece hem hızlı koşacak hem de iki silah arasında hızlı geçiş yapabileceksiniz. Mümkün olan her yerde koşun. Hedefleri önünden değil arkasından da vurabileceğinizi unutmayın.

SNIPER FI: Mutlaka platformun iki çıkışına da claymore yerleştirin. İkinci silah olarak kalp atışı sensörlü M240'ı alın. Predator kullanırken kutuların yanına yatın ve hedefi belirledikten sonra sol tuşa basarak füzeyi hızlandırın.

O CRISTO REDENTOR: Çatılardaki düşmanları ve uzaktaki sniper'ları es geçmeyin. Karşınızdaki ilk binanın önünde kalp atış sensörlü bir shotgun var. Her 10 düşmanda bir, köpekler başınıza musallat olacak, sesini duydunuz mu sadece ona odaklanın.

EVASION: Burada en önemli şey sabırlı olmak. Tek kişilik oyunda aynı görevi yaptınız ama düşman sayı ve yerleri biraz değişikti. Yine de taktiğiniz o görevdeki ile aynı.

SUSPENSION: Düşmanlarınız daha iplerinden sallanırken onları indirmeye bakın. Köprüye inenler dağılıncaya kadar genelde tek sıra oluyorlar, yani bir tarafı rahatlıkla temizleyebilirsiniz. Üst kata çıkınca RPG'yi kapıp geri inin. Böylece güvenli bir şekilde helikopteri vurabilirsiniz.



Foley abi iyi misin? Abi ses ver dondun kaldın korkutuyorsun beni. Kafanda bi yazılar çıktı abi korkuyorum.



"Usta bir kaynak işimiz vardı şu bizim ferforj...", "Kapatıyoruz kardeşim bugün başka şeye kaynicam, yarın geliver."

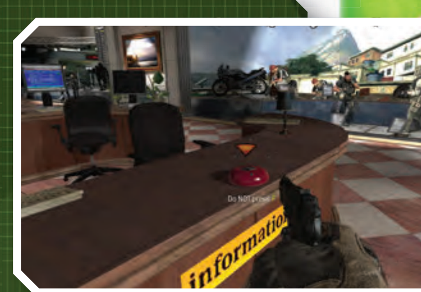
Infinity Ward'un CEO'sundan kapıcısına kadar herkesin tez canlı, pür telaş insanlar olduğuna şüphem yok. Bu insanların ömrü koşturarak geçiyor olmalı ki oyunlarında oyuncudan bekledikleri de bu. Modern Warfare 2'ye, oyun literatürünü hiçe sayarak, yeni bir tür belirleme şansım olsa, "Koşturmaca" derdim. Afganistan'a koştur, Brezilya'ya koştur, Virginia'ya koştur babam koştur. Oyunun temposu öncülünden de yüksek ve başından sonuna bir saniye nefes almanıza izin vermiyor. Azıcık yavaşladığında bile gerilimi öyle artırıyor ki nefes alamıyorsunuz. Bölümler arasındaki yüklemeler bile tam gaz gidiyor.

Oyunun heyecan seviyesini yüksek tutan şeylerden biri bu koşturmaca elbette. Ama diğer yandan yoran, son bölümlere doğru oyundan aldığınız zevki azaltan, hikâye ve karakterleri birbirine katmanıza yol açan bir koşturmaca bu. Infinity Ward'un bilmediği bir şey varsa o da ne zaman frene basacağı. Birçoğunuzun tam gaz oyunlardan emsalsiz bir keyif aldığına eminim ama ben oyunun tadını çıkaramadığımı hissedince soğumaya da başlıyorum. Durup düşündüğüm, nefesimi topladığım, yol ortasında taktiklerimi gözden geçirdiğim oyunları seviyorum. Ama Modern Warfare 2 koşturmaktan vazgeçmiyor ve zaten oyunun büyük kısmı çizgisel olduğundan, ortada taktik yapacak bir şey de olmuyor.

Sonra ben hiçbir oyunda bu kadar mermi yediğimi hatırlamıyorum. Hardened'da oynamama rağmen, ekran oyunun başından sonuna kızarıp bir yukarı bir aşağı sallanıp durdu. Öncelikle bu vurulma efektine acil bir çözüm bulmalı Infinity Ward. Bazen sağdan sola kaysın, çaprazlara gitsin, her vuruldugumuzda yukarı doğru tık tık etmesin ekran. Sanki biri burnunu tutmuş da her vurulduğunda tık tık ittiriyormuş gibi sinir bozucu oluyor çünkü.

KAFAMI GÖMSEM SİPERİNE, HİÇ ÇIKARMASAM

Elbette bu kadar çok vurulmamızda duvarın kenarından kafayı usulca çıkaramayışımızın da rolü var. Düşmanların sadece silahını uzatıp siper arkasından ateş etme lüksü dahi varken biz kenarlardan hep bir Chuck Norris havasında çıkıyoruz: İki ayak açılmış, silah belde, yüz gerilmiş ve dudakların arasında "Canınıza okuyacağıımm!!!" nidası. Yani bunca yıllık askeri eğitimimize yazık. Her neyse mermi manyağı olmak nedir gördük her şekilde. Bir de düşmanların hedef alma derdinin olmaması var tabii. Düşman kalkanın veya bir duvarın kenarından çıkardığı namluyla sizi vurabilirken, eğer sağ tık yapıp adam gibi nişan almamışsanız belli bir mesafenin dışındaki düşmanlara sadece havai fişek gösterisi yapıyorsunuz. İlk oynayışımda heyecanın içinde yitip gitmişti bu durum ama ikinci oynayışımda fark ettim ki oyun zevkine mum dikiyor. Hep aynı taktik çözüyor bu sorunu. Siperden çık, üç beş mermi ye, geri dönüp sağlığını doldur ve bu sefer hedef (crosshair) tam düşmanın kafasında olacak şekilde fırla o delikten. Eeee bu nasıl PC oyunu ki, bildiğiniz konsol FPS'si bu. Bizim bildiğimiz PC oyununda düşmanı görürsün, döner nişan alır ve vurursun ve hepsi bir saniye bile sürmez. Ama bu oyun bize bu bir saniyeyi vermediğinden, çok sık konsol mantığıyla oynamamız gerekiyor. Çünkü oyun bütünüyle konsol oyuncularının deneyimine göre ayarlanmış, sonra PC oyuncuları için çok kolay kaçmasın diye düşmanın bizi görüp ateş etme süresi daraltılmış. >>



MÜZEDE BİR GECE

Modern Warfare 2'de her şeyi gördüğünüze emin misiniz? Çünkü duyduk ki pek çok oyuncu oyunun Credits ekranında gördüğünüz müzenin oynanabilir bir bölüm olduğunu bilmiyormuş. Oyunu bir kere bitirdiniz mi müzeye gidebilir, buradaki silah, araç ve karakterleri yakından, sakin sakin inceleyebilirsiniz. Bir de odaların girişinde kırmızı düğmeler göreceksiniz, bunlara basmayın sakın. Zaten basınca bir şey olmuyor, o yüzden basmanıza gerek yok. Eğlenceli bir şey olsa söylerdim zaten, basmayın. Gerek yok.



PRESTIGE EDITION: KUTUNUN BÖYLESİ

İlk duyduğumuzda şaka sanmıştık. Modern Warfare'in özel paketi Prestige Edition'ın içinden gerçek bir gece görüş gözlüğü mü çıkacak? Hadi canım inanmayız, demiştik. Ama özel Soap standı, çelik kutu, özel basım artwork kitabı ve evet gerçek bir gece görüş gözlüğü ile çıktı piyasaya Prestige Edition. Türkiye'de 290TL'ydi fiyatı, yani fazladan bir 200TL ödeniyordu ve ilk günden tükendi. Bu arada bu özel paketi sadece Xbox ve PlayStation'a çıkaran IW, PC oyuncularını bir kez daha üzdü.

>> Üstelik bu gıcık durum bir noktadan sonra o kadar gereksiz bir rutine biniyor ki. Crosshair düşman seviyesinde, her strafe yapışımda "lanet olsun" diyorum, "Sixaxis ile oynayaydık bari". Ara sıra hızlı refleksleriniz üst üste birkaç düşmanı indirdiğinde oyundan aldığınız zevk bir anda yükseliveriyor. Aslında bu biraz da menzille ilgili. Düşman yakındaysa zaten nişan almak yerine delice tetiğe basmak yeterli, düşman çok uzaktaysa zaten sizi vurması zor, tıkır tıkır indiriyorsunuz. Ama orta mesafede birden fazla açıdan görüyorlarsa sizi, iş tatsızlaşıyor. Çünkü yapay zekâsı, mekanikleri her şeyi multiplatform bu oyunun. Lanet olsun, bu bir konsol FPS'si çünkü ve PC'de zevk versin diye NPC'ler acımasızlaştırılmış. Hayyıııııırrr!!!


MW2'de sis bombalarının hem grafik olarak görünümü hem de kullanımı takdire şayan.

UĞRUNA ÖLÜRDÜK DE MÜMKÜN OLSA

Bu mermi manyağı olma sendromu içinde oyun paçanızı kurtarmak için ölmeyi zorlaştırmış gibi geldi bana bir de. Çok mermi yiyorsunuz ama nefes alabileceğiniz bir sipere kaçmak genelde kolay. Sadece Favella bölümünde cidden zor durumda kaldım, girdiğim delikten çıkabilmek için bir on kere ölüp baştan almak zorunda kaldığım oldu. Onun dışında bırakınız vursunlar, bırakınız sıksınlar. Nasıl olsa yaptıkları tek şey yerlerini belli etmek.

Üstelik düşmanın yapay zekâsı hakkında da şüphelerim var. Herkes geliştirilmiş yapay zekâ falan diyor ama ben bunun kırıntılarına vakıf olamadım. Pek az düşman çatışma sırasında yer değiştirmeyi akıl ediyor ve genelde hareketlerini tahmin etmek kolay. Ben alışmışım, gelecek birileri arkadan illa, dönüp bakıyorum ama arka sağlam. İlk oynayışımda herhalde bir 200 kere arkama dönüp kimsenin gelmediğini görünce, ikinci oynayışımda arkamı kollamayı hepten bıraktım. Aman ne güzel, bir iki script dışında sarmaya çalıştıkları da yok. Nadiren "hey yareppim bu nerden geldi" dedirtiyorlar. Ateş saça saça, mermi yiye yiye bir koşturmaca bu oyun. Koşturmaca olsa da maraton diyemeyiz elbette, çünkü senaryonun bitim süresi yedi saatin altında. Eğer kolay bir zorluk seviyesinde acele acele oynarsanız beş saate yakın bir sürede de bitirebilirsiniz sanırım.

Infinity Ward bu koşturmaca içinde frene basma nezaketinden yoksun olduğu için oyunun hikâyesi de arada kaynayıp gidiyor. Zaten hikâyenin içinde öylesine büyük delikler var ki ipin ucunu toptan kaçırmak çok kolay. Oyunun üçüncü dördüncü bölümünde şöyle bir dağılıyor, sonuna doğru ancak topluyorsunuz. Yine bir Tom Clancy hikâyesi yaratılmaya çalışılmış ama bu sefer cidden çok alakasız kalmış. Bunun sebebini de tahmin edebiliyorum aslında. Normalde bir oyunda önce hikâye yazılır, sonra bu kurgulanıp her bir bölüm kendi içinde geliştirilir. Ama Modern Warfare 2'yi geliştirirken tek tek bölümleri kurgulamışlar, sonra bunları bir hikâye oluşturacak şekilde sıralamış ve boşlukları da yüklemeler sırasındaki videolarla sıvamışlar. Yok, eğer böyle yapmadılarsa da oyun geliştirirken ne zaman birinin aklına enteresan bir bölüm fikri gelse araya sıkıştırıp ona göre hikâyeyi eğip büküvermişler. Yani oturup bir albüm yapmamışlar, bir dolu güzel şarkı yazıp sonra aynı CD'ye basmışlar gitmiş. Yanlış anlaşılmasın, her bölüm kendi içinde çok güzel ama bir bütün olarak *CoD4*'ün sahip olduğu değerden uzak. Kaldı ki o da ilk *CoD*'dan zayıftı.

KİMDİM BEN, HATIRLAYAN VAR MI?

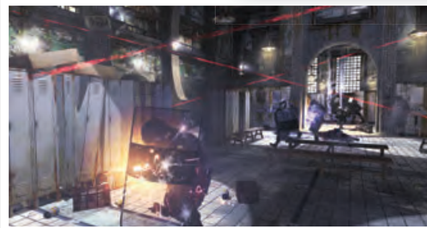
İlk oyunda birden fazla karakteri paralel götürmemiz çok hoşuma gitmişti, bu sefer de yine birden fazla karakteri yönetiyoruz sırayla. İlk oyunda yönettiğimiz "Soap" MacTavish büyümüş, olgunlaşmış, komutanımız, hocamız olmuş. İlk oyunun sonunda Cpt. Price'ı kaybettiğimizden onun boşluğunu doldurmuş. Ama diğer yandan "Soap" karakteri Cpt. Price'dan çok farklı. Sabırlı, akıllı, işin inceliğini çok iyi bilen Cpt. Price'a göre daha deli dolu, bağırıp çağırmayı pek seven bir karakter olmuş. Saçına da bakıp kendisine "punk" demek yanlış olmaz herhalde. Soap'un peşinde koşturan, oynadığımız adamlarımızdan ilkinin ismi "Roach" Sanderson. Görevler onunla başlamıyor ama belli ki asıl kahraman o. İlk oyunda "Soap" neydiyse aynısı, ne fazla ne de eksik. Soap'a hayran koşturup duruyoruz peşinde işte. Ama diğer yandan oyundaki en güzel şeylerden birinin Soap olduğunu söyleyebilirim, yani ilk oyundaki biz. Yaptığı atraksiyonların, hata yaptığımızda soktuğu lafların haddi hesabı yok.

MODERN WARFARE 2'Yİ KIRDILAR

Yok, oyunun kopyasının internete düşmesinden bahsetmiyorum. Oyunda dedicated sunucu desteği olmayınca kimi kurtlar, sunucu bulma umuduyla oyunun kodlarına daldılar. Kısa süre sonra oyunda konsol açmamızı sağlayan bir hack yayınlandı. Bunun hemen ardından da oyunda aslında bulunan ama iptal edilmiş üç çok oyunculu mod keşfedildi. Bunlar Global Termonuclear War, One Flag CTF ve VIP. İlkinde haritanın ortasındaki bir nükleer bombayı ele geçirmeye çalışıyorsunuz. CTF, haritanın ortasındaki tek bir bayrakla oynanıyor. Üçüncüsünde ise kendi VIP'nizi korurken düşman VIP'sini öldürmeye çalışıyorsunuz. Oyun için sunucu geliştirme çalışmaları sürüyor ama başarılı olacak mı henüz bilen yok. Bu arada aklınızda bulunsun, geçen hafta hile yaptığı gerekçesiyle 2.500 kişi banlandı Steam'den. Konsol kullanmaya niyet ederseniz tatsız bir sürprizle karşılaşmayın.



Siz soldakini alın, ben sağdakini indiririm. Bu oyundaki keskin nişancı tüfeğinin zevki başka hiçbir oyunda yok.



Oyunun diğer yarısında ise Army Ranger olan Pvt. James Ramirez'i oynuyoruz. Yine biz oynadığımızdan hiçbir olayı olmayan bir karakter. Onun başında ise Sgt Foley var. O Soap gibi eğlenceli değil, çok silik bir karakter. Bir de General Shepherd var, nasıl oluyorsa ikisine birden kumanda eden gıcık bir tip. ABD'de general eksiği olmalı ki her askeri tek tek kendisi yönetiyor. Arada farklı karakterleri oynadığımız bölümler, zamanla hikâyeye katılan yeni kişiler de var tabii ama şimdi iki vuruşluk canı olan hikâyenin işini de burada bitirmeyelim. Sonuç olarak oyunun yarısında Soap'un, yarısında Foley'in peşinde koşuyoruz. Zaten göz ve elinizi yorsa da beyin hücrelerinize hiç dokunmayacak MW2. Düşünecek bir şey yok, üzerinde "Follow" yazan adamı takip et, siper arkasından çok çıkma, düşmanlara mermi sık ara ara.

BEN SANA HAKSIZLIK ETMEM

Durun yahu, ben yazdıkça gazlanıyorum bu oyuna. Şimdi oyundan uzak durup da saydırdıkça saydırasım geliyor, düşündükçe gerçekler su üstüne çıkıyor. Yoooo… Activision bunu yapmış olamaz. Infinity Ward hele hiç. Blizzard'dan beklerdim ama hayır, Infinity Ward ne yaptın sen? Sen bize casual konsol FPS'si oynattın. Yooo hayıırrr, olamaz bu! Ne?! Dedicated sunucu desteği yok mu? Sırtımızdan vurulduk, sırtımızdan.

Ben şimdi sana 60 vermez miyim Call'unun Duty'sinin Modern Warfare'i? Süründürmez miyim seni? Hayır, hiç de yapmam, ben 12 senedir ömrümü oyunlara adadığım için buradayım, oyunlara olan aşkımdan buradayım, tatmin edilecek devasa bir egom olduğundan değil. Öyleyse sakin olmalıyım. Hadi gelin başa dönelim... Oyunu kurdum, SP yazan ikona tıkladım. Oyun açıldı, bir mesaj "Oyundaki bölümlerden biri çok rahatsız edici olabilir, bu bölüm geldiğinde, bölümü atlamak ister misin diye soralım mı?" Hayır canım, sormayın elbette, ben oynarım her bölümü eğer çok rahatsız ediciyse zaten yeri göğü birbirine katar, Thompson amcamla oturur TBMM'ye mektup yazarım, yasaklarlar. Oynat sen hepsini. Ama yavaş oynat, bu yaşlı gözler grafiklerine, bu yaşlı kemikler senin hızına yetişebilir mi bilmiyorum.

Ve perde kalkar… Aganistan'ın tozu dumanı içerisinde bir askeri kamptayız. Avanak avanak bakan bir grup asker var karşımda. Ama ne avanak bakıştır o! Yanımda klasik sert mizacıyla çavuşun biri, birliğe fırça çekiyor: "Siz acemileri atış poligonunda gördüm, sağa sola saçıyorsunuz mermileri, şimdi bu abiniz size nasıl ateş edilir gösterecek." Acemiler sıkıntıyla sağa sola sallanıyor. Gösterelim tabii nasıl ateş edilir. Dönüyorum çıkan hedefi indiriyorum anında, çavuş kızıyor, belden ateş etme nişan al! Ya bu mesafedeki adama nişan almaya tenezzül etmem ama haklı, şimdi acemilere kötü örnek olmayalım. "Aferin" diyor çavuş, "gördünüz mü abiniz nasıl güzel vuruyor, sizde böyle vuracaksınız". >>


Favela'da üç şey fark edeceksiniz. Bir burası lanet bir varoş. İki bu adamların acıması yok. Üç çoğu Fener'i tutuyor.



"Sonun geldi Makarov"... "Ne oluyor? Senaryoda yoktu böyle bir şey! İmdak!"

SPECIAL OPS TAKTİKLERİ
BRAVO GÖREVLERİ

OVERWATCH: Bu sadece iki kişi oynanabilen bir görev. AC 130'u kullanan oyuncu elindeki üç farklı topu doğru düşmanlara karşı kullanmalı yoksa arkadaşına zarar verebilir. 25mm çok yakındaki düşmanlar için idealken 40mm hızlı ateş ettiği için kullanması en kolay olan silah. 105mm ise ancak çok uzaktakiler için kullanılmalı. Yukarıdaki oyuncunun aşağıdakine sürekli talimat vermesi de gerek. Böylece aşağıdaki ona göre siper alır veya hareket eder.

BODY COUNT: Siz başlangıç bölgesinden ayrılmadan görev başlamayacaktır. Her düşman puan sayıldığından araçları indirmek, bölümü bitirmenin en hızlı yolu. Kamyonlara karşı RPG yerine bomba atar da kullanabilirsiniz.

BOMB SQUAD: Tek başınıza olduğunuzu varsayarsak Thumper buradaki en iyi arkadaşınız olacaktır. Ortada başladığınızdan önce geridekini sonra diğer ikisini halletmek en iyisi.

RACE: Önceliğinizi düşmanlara değil parkura verin. Kalkmadan önce gazı mutlaka kökleyin. Son rampa uçuşuna gelmeden hizanızı düzeltin ki yanlış bir yerlere inmeyin.

BIG BROTHER: Burada mutlaka arkadaşınızla konuşmalısınız. Helikopter dönüş yaparken ateş desteği veremediğinden aşağıdakinin bunu önceden bilmesi lazım. F tuşuyla helikopteri yavaşlatabileceğinizi unutmayın. Ayrıca yolun sol tarafından giderseniz helikopter daha fazla koruma sağlayabilir.





KARAKTERLERİN ARKASINDAKİ SESLER

KEVIN MCKIDD
Kimi seslendirdi: 'Soap' MacTavish
Hangi oyunlarda duyduk: GTA: Vice City (Jezz Torrent)
Hangi dizilerden hatırlıyoruz:
Rome (Lucius Vorenus)
Journeyman (Dan Vesser)



LANCE HENRIKSEN
Kimi seslendirdi: Gen. Shepherd
Hangi oyunlarda duyduk: Mass Effect (Adm. Steven Hackett)
Hangi filmlerden hatırlıyoruz:
Aliens (Bishop)
Terminator (Hal Vukovich)



KEITH DAVID
Kimi seslendirdi: Sgt. Foley
Hangi oyunlarda duyduk: Halo 2 (Arbiter), Fallout (Decker)
Hangi filmlerden hatırlıyoruz:
Pitch Balck (Imam)
Platoon (King)



BILLY MURRAY
Kimi seslendirdi: Prisoner #627
Hangi oyunlarda duyduk: Yok
Hangi dizilerden hatırlıyoruz:
EastEnders (Johnny)
The Bill (Don Beech)



CRAIG FAIRBASS
Kimi seslendirdi: Ghost
Hangi oyunlarda duyduk: Yok
Hangi filmlerden hatırlıyoruz:
Far Cry (Parker)
Rise of the Foot Soldier (Pat Tate)




Orta mesafede ağlatan Rus askerleri yakın mesafede bazen çok feci saçmalayabiliyor. Sol yap kardeşim, sol, topla da gel.

>> Dönüyor PFC Allen, "General seni The Pit'de bekliyor, hemen oraya koş bakalım" diyor. Allen mı? Yav üç paragraf önce anlattım ben karakterleri, yoktu Allen falan. Aman aman spoiler, kaçalım hemen generali bulalım, Woody Allen filmi izlemiş, onu diyor herhalde.

Geliyoruz The Pit'e, hmm talim alanıymış burası. Karton hedefler fırlayacak vuracağız, ilk oyundan biliyorum ben bunu, dalıyorum hemen. Standart taktiğim birinci silah adam akıllı bir tüfek, ikinci silah SMG. Her zaman için ikinci silah SMG seçmek daha akıllıca (ama yanlış taktik, iki tabanca daha hızlıymış). Giriyorum, hedefleri vuruyorum. Bu sefer araya siviller de eklemişler, onları vurmamak lazım. Vura vura hızla gidiyorum, iki katlı binaya yaklaşırken yolda çekiyorum SMG'yi, içeridekiler de iniyor hızla, üst kata çıkarken merdivenlerde bam diye suratıma bir düşman yapışıyor, bunu bıçakla indirmem lazım. Ama karton suratıma yapıştığından panikle "E" yerine "R"ye basıyorum, şarjör değiştirince ilk deneme fail diyarlarında uzun bir yolculuğa dönüşüyor. Üçüncü denememde zamanımdan memnun kalıyorlar, sen Hardened'da oyna bu oyunu diyorlar. Valla benim de niyetim buydu, ilk seferden Veteran oynayacak kadar keko değilim.

SAVAŞ ÇOK DA DEĞİŞEBİLİYOR İSTEDİĞİNDE

Hardened'da oynayacağım oynamasına ama kafamda şu soru var. İlk Modern Warfare'den ne farkı var şu ana kadar bu oyunun. Kampta bakınıyorum çevreme, tozun içinde dolanan, vakit geçiren, bir şeylerle uğraşan askerlere bakıyorum. Daha ilk bölümden saygı duymamak elde değil bu oyuna verilen emeğe. İlk oyunda grafikler harikaydı, üstelik bilgisayarı çok da yormuyordu. Hayran kalmıştık, nasıl yapmışlar yahu diye sormuştuk kendimize. Bu sefer aynısını söyleyemem, bir de güzel kastırıyor ki bilgisayarı sormayın. Ama grafiklerin ve detayların geldiği nokta da o kadar ileride ki. Helal olsun, kastırsın demekten alamıyorum kendimi.

Öylesine canlı bir atmosfer yaratmış ki Infinity Ward, öylesine ince ince dokumuş ki oyunun detaylarını şaşmamak, hayran olmamak elde değil. İlk oyun için yazdıklarımı hatırlıyorum da, beni en çok sarsan Asker - Silah - Düşman arasındaki ilişkinin gerçekliğiydi. Vurduğunuz düşmanlar öylesine gerçekçi hissettiriyor, elinizdeki silahla aranızdaki ilişki öylesine önemli bir faktör oynuyordu ki savaşın acı gerçekliğini hissediyordunuz damağınızda. Modern Warfare 2'de bundan eser yok. Bilmiyorum belki ilk oyundan alışık olduğumuzdan etkilemiyor beni. Ama o bağ kopmuş, kırılmış. Ama onun yerine en az onun kadar önemli bir bağ koymuş Infinity Ward; askerle savaş alanı arasındaki bağ. Şu ana kadar oyunun sağda solda yayınlanmış bir sürü incelemesine göz attım. Bizim yüzeysellikten, sığlıktan kurtulamamış küresel oyun medyamız grafikten, sunucudan, pingden, karakterlerden falan bahsediyor ama niyeyse kimse bunu görmemiş. Ben mi çok duygusal yaklaşıyorum bu oyunlara, aslında oyunculuk böyle bir şey değil de tamamen mekanik mi bilmiyorum.



Bu sefer AC130 yok oyunda ama UAV'leri kullanarak gökten füze yağdırabiliyoruz. Aman dikkat, kendi kafanıza atmayın!



DİKKAT SPOILER

BÖLÜM YAPALIM DA TARTIŞMA ÇIKSIN

Modern Warfare 2'den bahsedip de "No Russian" bölümünden bahsetmemek olmaz. İlk defa bir oyun sivillere karşı katliam yaptırıyor. Ben IW'nin bu bölümü oyuna neden koyduğunu hâlâ anlamış değilim. *'Bir havaalanı dolusu sivili, ağır makineli tüfekle taratalım da olay olsun'*dan başka bir açıklama gelmiyor aklıma. Hikâye gereği diyeceğim ama kurgu saçma. Yani Makarov yüzlerce insanı katledilirken izleyecekse o gizli ajanı niye soktunuz yanına? Durdurmaya çalışsak ve bir şekilde başaramasak falan da azıcık inanılırlığı olsa bari. Yok, oyuncuya deneyimi hissettirmek açısındansa, yok ki öyle bir deneyim. Yani insanlar koşturuyor, üzerlerine ateş açıyorsun, çok etkileniyorsun, öyle mi? Bunu ömründe oyun oynamamış psikologlar söyler ancak. Orada katliamdan kaçmaya çalışan bir sivil olsak bundan çok daha fazla şey hissederdik sahnede. Bir tek sivillerin üzerine ateş açıyor gibi gözüküp aslında kimseyi vurmamaya çalışmak eğlenceliydi ama devreye polisler girince onun da bir anlamı kalmadı.



DİKKAT SPOILER

GULAG'DA İŞİMİZ NE?

Oyunun tüm hikâyesi içinde beni cidden çarpan nokta Gulag bölümünün sonuydu. Çok ağır spoiler olur diye kurtardığımız elemanın ismini kullanmayayım, oynamamış birilerinin gözüne takılır maazallah. Ama ben #627'yi oyunda görmeyi hiç beklemiyordum. Başlarda bir beklenti vardı ama savaş çıkmış, tam gaz gidiyoruz, hikâye de kopmuş, neyi niçin yaptığımı kaçırır olmuşum, karşımda #627'yi görünce sarılıp ağlayasım geldi valla.

Ama daha The Pit'e girdiğimiz an bunu fark etmemiz gerekiyor. O karton hedeflerin arasında bu sefer siviller olmasının bir sebebi var. Sırf hadi farklılık olsun, ilk oyuna göre bir artısı olsun diye konmuş değiller oraya. Çünkü oyun boyunca o siviller eksik olmayacak çatışmalarınızdan. Afganistan sokaklarında siz elinizdeki minigun'ın namlusunun kustuğu alevlerle kör olmuş şekilde, nerede olduğunu bilmediğiniz düşmanı vurur diye rastgele ateş ederken, durun doğrusunu söyleyelim, can havliyle çevrenize ölüm kusarken, çevrede siviller de olduğunu bilin, içinizi acıtsın diye konmuş. Brezilya'nın varoşlarında el bombası attığınız evin içinden bir sivil fırladığında kafanızı en yakın duvara vurun diye tasarlanmış bu oyun. Kim bilir dünyanın kaç köşesinde yırtınıyordur birileri, bu oyun zararlı, siviller var, çocuklar sivilleri öldürüyor diye. Ama ilk defa gerçekçi bir savaş oyununda sivillerin iki ateş arasında

SPECIAL OPS TAKTİKLERİ
CHARLIE GÖREVLERİ

HIDDEN: Burada düşman sniper'ları sizi görür görmez kendini yere atıyor. O yüzden şüphelendiğiniz yerlere ateş edin. Ayrıca sniper'ların namlusu parladığında yerleri belli oluyor. Yakalanırsanız mutlaka haritanın başına doğru olanca gücünüzle koşun. Son alanda hemen işaret fişeğine doğru koşmayın. Sizi sniper'lar bekliyor olacak.

BREACH & CLEAR: Sağ ve soldaki duvarların dibine yapışın ve arkadaşınızın başının üstünde duran düşmanları indirin. Her eşikten geçişte üzerinize gelecek olan düşman dalgalarına karşı el ve ses bombalarını hazır tutun. Kalkanlılar başa bela ama birini haklarsanız onun kalkanı ile diğerlerini alt edebilirsiniz. Son odayı ses bombası yağmuruna tuttuktan sonra hızla koşarak geçip deliğe atlayabilirsiniz.

TIME TRIAL: Bütün kapıları almanız mümkün değil. Ancak maksimum kapıdan geçebileceğiniz bir rota belirlemelisiniz.

HOMELAND SECURITY: Haritada 4 adet sentry gun var. Birisi başlangıç bölgesinde, biri hemen solunuzdaki binada, diğer ikisi ise tam karşınızdaki iki binanın içerisinde. Başlangıçta termal dürbünlü tüfeği alın ve kesinlikle açıkta savaşmayın. Başlangıçtaki binanın tam arkası oldukça güvenli ve yalnızca kapıdan ve binanın yanından ateş alabilirsiniz. Burada kapanıp tüm piyadeyi yok edin, Predator burayı kesinlikle vuramıyor.

SNATCH & GRAB: Burda sorun ağır zırhlı Juggernaut'lar. Bunları mutlaka birkaç kez kafasından vurmanız gerek, bunun için Barett kullanmanız en iyisi.



Karakterlerin verdiği tepkiler çok başarılı, beni gören ve görmeyen düşman arasındaki farka bakar mısınız?


Oyundaki tüm karmaşanın içinde heyecan dolu anların sonu hiç gelmiyor.

ARAÇ SEVDASINDAN GEÇSEK ARTIK

DİKKAT SPOILER

Modern Savaş dünyasında kullanılabilecek yüzlerce ilginç araç varken tutup kar motosikleti ve zodyak kullanmamız büyük hayal kırıklığıydı. Hadi kar motosikletiyle kaçma bölümü ilginçti diyelim ama zodyak kısmı hepten saçmaydı. Yani o nehir boyunca o askerleri kim dizmiş oraya, merak etmeden duramadım. Yani bu kadar güzel bir bölümün finaline bu kadar klişe yakışmadı. Neyse ki bölümün sonunu güzel bağladılar, bıçak olayı cidden yüreğimi yerinden söktü. Yoksa çok buruk bitecekti oyun.

kaldığını, hatta bizzat hedef alındığını görüyoruz. Bize bugüne kadarki diğer oyunlarda gösterildiği gibi iyi adamla kötü adam arasındaki mücadeleden ibaret değil savaşlar, en azından bunu hatırlatıyor oyun bize.

Olay sadece ortalıkta sivillerin koşturması da değil aslında. Oyunun çoğu haritası öylesine detaylı, karmaşık ve dinamik ki… Mesela Brezilya varoşlarında harita bir açılıp bir kapanıyor, evler diğer evlere, çatılar sokaklara açılıyor. Dönüp duruyorsunuz halkalar çizerek, çıkmaz sokaklarda kalıyorsunuz. "Savaş artık derin kazılmış siperlerin arasındaki düzlükler değil" diye bağırıyor bu oyun. Savaş her yerde, evlerde, sokaklarda, en beklemediğiniz neresiyse orada. Hamburgerciyle benzinci arasındaki geniş cadde savaş alanı artık. Düşman sizi iki kilometre uzaktaki bir tepede beklemiyor, hedefinizi bilmem ne sokak, bilmem kaç numara diye veriyorlar. Bir gidiyorsunuz öyle bir adres kalmamış artık, o evden geriye kalanlar alevler içinde. İster uzak olsun, ister yakın, siz nereye giderseniz gidin artık savaş yaşamın, hayatın tam ortasında.

GÜZELLİĞİNDE KAYBOLMAK

Üstelik Infinity Ward bu canlı atmosferi, bu farkındalığı yaratmak için çok emek vermiş. İşlek bir sokağın ortasında çatışma çıktığında durun ve sivillerin nasıl kaçıştığına bakın. Günlük yaşamlarının ortasına düşen bu karabasanın içinde nasıl paniklediklerini, nasıl çaresiz olduklarını görün. Pazar yerinin ortasında çatışırken kafeslerdeki tavukların çırpınışını fark edin. Namlunuzdan çıkan mermi ve düşman arasındaki o his bağını komple koparmış Infinity Ward ama bambaşka sersemletici bir bağ koymuş. Oyunun birkaç bölümü düşman üslerine sızıp çeşitli görevler yapmanızı gerektiriyor. O bölümlerde iyice sıradanlaşıyor, iyice klişe haline geliyor oyun. Hele araçla kaçma sahneleri var ki, "yapma Infinity Ward, bu soğuk yemeklere tokuz" dedirtiyor. Ama şehrin göbeğine indiğinde savaş hiç beklemediğiniz bir deneyime dönüşüyor. Ve yaratılan alanların ayrıntıları, doğallığı, gerçekliği ve teknik güzelliği bu oyuna saygı duymaya itiyor sizi. Şöyle çevrenize bakıp "nasıl bir emektir bu" diyorsunuz.

Üstelik bunca emek akıtılmış mekânların hiçbirinde sizi uzun uzun tutmak, yaptıkları her şeyi görün diye gereksiz yere dolandırmak derdinde değiller. Oyun öyle hızlı bir tempo, öyle bir koşturmaca içinde geçiyor ki çoğu zaman durup tek tek uğraştıkları detaylara bakamıyorsunuz bile. Birbiri ardına çok farklı ve çarpıcı mekânlar akıp gidiyor gözlerinizin önünden. İşin tek zayıf yanı, bu inci tanelerini ardı ardına dizip güzel bir kolye haline getirecek hikâyenin, kurgunun zayıf olması. Sanki muhteşem bir filmmiş de kurgu masasında acemi bir yönetmen kese biçe canına okumuş gibi hissettiriyor. Hele ki bölümlerin çata çuta bitmesi çok rahatsız etti beni. Mesela bir kaçış helikopterini yakalamak için deli gibi koşturmuşsunuz, tam helikopteri yakalıyorsunuz, kararıyor ekran. Yahu bir havalandığımızı, aşağıdakilerin bize çaresizce saydırdığını göreydik, o güzel haritaya yukarıdan bakaydık. Soap abimle göz göze geleydik, sırtıma vuraydı. Bir nefes, iki saniye başarmanın sessiz kutlaması. Yok, çat diye bitiyor bölüm. Sonra karlı dağlardan yukarı çıkıyor kamera, hop zumluyor Brezilya'nın sıcağına. Ne olduğumuzu anlamıyoruz.

YENİ MODUN GETİRDİKLERİ

Infinity Ward tasarladığı her haritayı uzun uzun oynatmak için ana senaryoyu da epey zorlamamış ama asıl oyunun yeni modu SpecOps sayesinde haritaların çoğuna doyacaksınız. İnsanlar çok yeni ve zekice olduğunu düşünüyor bu SpecOps hadisesinin ama yaptıkları onlarca yıldır her strateji oyununda bulmaya alıştığımız bir >>



"Bil bakalım..", "Mustafa abi yapma nöbette şöyle eşek şakaları. Altıma ediyordum valla."

DİKKAT SPOILER

UNUTMAYACAĞIM SAHNELER

Bütün kurgusu zayıf olsa da oyunun çok sıkı bölümleri vardı. Daha başlangıçta Hummer'larla Afgan sokaklarından geçiş bölümü çok çarpıcıydı. Ateş açılıp ortalık cehenneme döndüğünde ister istemez görmeden, sivil - düşman ayırt etmeden tetiğe bastığımı fark ettim ve irkildim.

Soap ile buz tırmanışı harika bir bölümdü. Boşluğa doğru hızla düşerken Soap'un gelişi ve elimi tutmadan önce bir an göz göze gelişimiz. Tek kelimeyle nefes kesici.

Uzaydaki nükleer patlama ve EMP dalgasından sonra gelen bölüm dört dörtlüktü. Tüm iletişim ve cihazlar susmuş, karanlıkta yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Kesinlikle Modern Warfare'e yakışan harika bir bölümdü.

Araç koşturma bölümlerini yavan bulsam da yaya olarak koşturduğumuz bölümler çok heyecanlıydı. Favela'da helikopteri yakalama ve Washington'da sinyal vermek için çatıya çıkma kısımlarında nefesimi öyle bir tuttum ki iki hafta geçti, hâlâ tutuyorum.

>> şey: Skirmish modu. Burada şaşılması gereken, bugüne kadar bunu FPS türünün fark edememiş olması. Infinity Ward'un Spec Ops ile yaptığı da bu. Almışlar haritaları, sıkı çarpışma çıkacak yerlerinden kesmişler, bunları mini bölümler olarak sunmuşlar. Üstüne birkaç tane de yeni bölüm eklemişler tam amacına göre tasarlanmış. Bazılarında bomba imha, bazılarında dalga dalga gelen düşmana karşı hayatta kalma, kimisinde de bir noktadan diğerine ulaşmak hedef. Ayrıca bunlarda süre tutma, farklı zorluk seviyelerinde oynama şansı da olduğundan tekrar tekrar oynaması, farklı şeyler denemesi zevkli.

SpecOps bölümlerde ben en çok savunma görevlerinden zevk aldım. Sizi bolca cephane ve bilimum ekipmanla bir noktaya gömüyorlar, düşman dalga dalga geliyor ve hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Bir de avlandığımız bölümler var, şu kadar düşman temizle diyorlar, artık nereden gidersiniz, nasıl yaparsınız size kalmış. Usulca, ağır ağır hareket edip tek tek indiriyorsunuz düşmanları. Her seferinde farklı yollar deneyip taktik geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca ilk oyunun çarpıcı bölümlerinin benzerlerini de yapmışlar. Mesela ilk oyunda, Cpt. Price'ın gençliğini oynadığımız tam kamuflajlı keskin nişancı bölümünün bir benzeri var, ilki gibi efsanevi değil ama çok iyi yine de. Diğer bir bölümde ise ilk oyundaki AC-130 ile aşağı ateş kusma olayına giriyoruz. Ama bu sefer fark görevin co-op olması. Yani bir kişi AC-130 ile yerdeki birimlere yol açamaya çalışırken, diğer oyuncu da aşağıdaki birim olarak can havliyle üzerine gelen yüzlerce düşmanın arasında ilerlemeye çalışıyor.

Oyunun kendisi topu topu 5-7 saat arasında bitiyor olabilir. Ama en hızlı sıkılacak oyuncu için bile minimum 20 saat oyun keyfi var SpecOps'da. Hatta oyun bütün sene masaüstünüzde dursun, sıkıldıkça girip iki harita SpecOps oynayın. Güzel yanı, bu bölümlerin hepsini iki arkadaş online oynayabiliyorsunuz. Bağıra çağıra oynayınca feci keyifli oluyor.

İş Call of Duty'yi arkadaşlarla birlikte oynamaya gelince asıl çok oyunculu moddan bahsetmek lazım elbette. Ama bunu tek başıma yapmayacağım çünkü CoD serisi daima beni tek başıma oynarken mest etmiş, çok oyunculu modu kalbimden vuramamıştır. Bu yüzden son iki senesini Modern Warfare ile tüketmiş Burak'la birlikte götüreceğiz incelemenin bu kısmını. Oyun çıktığı günden beri o da MW2 sunucularından çıkmıyor. Hatta uzun süredir hesabı inaktif olduğu için kendisini *Aion* lejyonundan kovduğumdan bile habersiz. Neyse bu acı haberin üzerine bakalım neler anlatacak bize =)

YENİ TUTKUNUZA HOŞ GELDİNİZ!

Modern Warfare 2 geldi ve artık oyuncuların kendi açtığı sunucularda oynama zamanı bitti. Tüm sunucular Infinity Ward'a ait (IWNET). Daha doğrusu sunucu diye bir şey yok ortada. Oyun sunucuları sadece lobilerden ibaret ve IWNET oyuncuları bir araya getirdi mi, oyunu kim açtıysa sunucusu da o oluyor. Gündelik oyuncular için çok bir şey ifade etmeyebilir bu ama FPS'leri daha profesyonel oynama derdindekilerin, büyük klanların, turnuvaların kısacası tüm bir Call of Duty topluluğunun yaşadığı hayal kırıklığını anlatmak zor. Eğer akşamdan akşama bir saat oynayıp çıkayım diyorsanız sorun yok. Girin, eğer online'larsa arkadaşlarınıza katılın ya da rastgele bir grup bulun kendinize ve keyfinize bakın. Aynı konsollardaki FPS'ler gibi. Hayıııır!!! IP'sini ezbere bildiğiniz, girdiğinizde herkesin sizi selamladığı, evinizde hissettiğiniz oyun mekânlarına veda edin. Üstelik bu yeni yapıda klan maçları nasıl yapılır, turnuvalar nasıl düzenlenir, düzenlense bile bir şeye benzer mi söylemek zor.

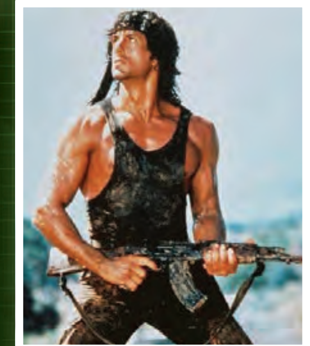


Oyundaki yeniliklerden biri artık ısıya duyarlı görüş sağlayan tüfek dürbünleri. Özellikle sis içindeki düşman için olmazsa olmaz.

Pvt. James Ramirez



Gary "Roach" Sanderson



MODERN WARFARE 2'NİN GERÇEK KAHRAMANLARI

Sevgili Infinity Ward, sizin çocukluğunuz 80'lerin aksiyon filmlerini izleyerek geçmiş olabilir. Bizim de öyle ama biz o günleri unutmaya, en olmadı dalgasını bulmaya çalışıyoruz. Artık kahramanlar silah belde manda gibi ortaya fırlayıp, bir tarayışta 20 kişi öldürmüyor. Biz oyunlarda Q ve E tuşlarını kullanarak vücudumuzu göstermeden düşman nerede diye bakar, fırsatını yakaladık mı da vururuz. Sevgili Infinity Ward hiç aklına gelmedi mi bu? Bu yaştan sonra Chuck ettin bizi Norris ettin ya, ne diyeyim!

Oyundaki mekân tasarımları bir an olsun sıkmıyor.

Bu işin tatsız yanı. Call of Duty serisinin suyu çıktı, kendini konsollara teslim etti, bir kere bunu kabul etmek lazım. Ama işin güzel yanı artık online olarak oynayabileceğimiz SpecOps görevleri de var. Çoğu oyuncu tek kişilik görevleri birlikte oynayabilmeyi, oyuncuya karşı rekabet içinde olmaya tercih ediyor. Bu yüzden bu görevleri iki kişi oynamak çok zevkli. En ilginç ve eğlenceli iki bölümde bir oyuncu uçaktan veya helikopterden destek verirken diğeri yerde düşman hatlarını yarmaya çalışıyor. Kısacası arkadaşlarınızla birlikte vakit geçirmek için harika, yepyeni bir yol bu.

AZ ÇOK MUDUR, SIKICI MI?

Oyundaki diğer bir önemli değişiklik artık modların daha çok 8 ila 12 oyuncu, en fazla da 18 oyuncu destekliyor olması. O eski 32 kişilik sunucular yok artık. Eh zaten ortada sunucu olmayınca nasıl olsun ki? Bu değişiklik iyi mi yoksa kötü mü buna herkesin kendi başına karar vermesi lazım. Sonuçta oyuncu sayısı azaldığı için oyun biraz daha ayakları yere basan, daha dikkatli oynadığınız, taktik geliştirdiğiniz kargaşadan uzak bir yapıya kavuşmuş. Bu benim hoşuma gitti çünkü CoD public sunucularının karmaşası bana zevk vermemiştir ezelden beri. Oyun çok hızlı geliştiğinde haritada hızla koşup arkadan milleti yakalamaya dönüyor bir noktadan sonra. Ne zaman bildiğim, sakin oynamayı seven insanlarla daha küçük bir grup olarak bir araya geldiysem oyundan daha çok zevk almışımdır.

Ama diğer yandan yıllardır bu tarzda oynayan, oyunu bu yapısı sebebiyle seven oyuncular için hayal kırıklığı olması kaçınılmaz. Kaldı ki kalabalık oyunu sevenler "İsteyen 8 kişi oynar zaten, bizim kalabalık sunucu imkânımızı neden alıyorsunuz elimizden" dese, verecek bir cevabımız yok.

Çok oyunculu tarafta güzel bir gelişme, oyun türlerinin hayli artması olmuş. Oyunda toplam 17 farklı mod var çok oyunculu oynanabilecek. Aslına bakarsanız tüm oyun türleri TDM, CtF, Demolution, S&D ve Domination modlarının içerisinde üretilmiş ve farklı özellikler eklenip kaldırılarak oluşturulmuş. Bunlara kısaca göz atarsak…

Team Death Match: İki takımın birbirini yok etmeye çalıştığı malum mod.
Mercenary Team Death Match: Önceden hazırlanmış bir takım halinde girilemeyen TDM. Böylece klanların herkesi ezmesi önlenmiş. >>

SPECIAL OPS TAKTİKLERİ
DELTA GÖREVLERİ

WARDRIVING: Önce en yakındaki bilgisayara gitmeyin, en uzaktakine gidin. Çünkü o evde iki tane sentry gun sizin onları kullanmanızı bekliyor! Böylece başlangıçtakiyle beraber üç senty gun'ınız oluyor. Onları evlerin girişlerine dikin. Ayrıca fırsat buldukça evlerin ikinci katından aracınıza hedef gösterebilirsiniz.

WRECKAGE: RPG ve Thumper'ı alın, üstüne sentry gun'ı kuşanıp yola çıkın. Üzerinize gelen askerlere karşı sentry gun'ı dikip geri dönün ve arabalara girişin. 5 arabada sınırsız cephane bonusunu aldıktan sonra sizi kimse durduramaz. Tüm arabaları yok ettiğinizden emin olun. Yokuş yukarı çıkınca orada iki adet senrty gun daha bulacaksınız. Onları piyadelere karşı dikip şimdi RPG'yi helikoptere karşı kullanabilirsiniz.

ACCEPTABLE LOSSES: Devriye gezen kamyondan kesinlikle uzak durun. Alanın ortasındaki hedefe bomba koymayı ise sona bırakın.

TERMİNAL: Bomba atar en iyi dostunuz olacaktır. Bir bölgeye girdiğinizde üstünüze saldırı olur olmaz geri çekilin ve savunma kurup bekleyin. Böylece akınları temizleyerek ilerleyebilirisiniz. İki kişi oynamanız tavsiye edilir.

ESTATE TAKEDOWN: Düşmanlar rastgele dağıldığından bu görevde belli bir strateji uygulamak çok zor. Kulağınız müzikte olsun ki görmeseniz bile Juggernaut'ların geldiğini fark edin.

HARİTA TAKTİKLERİ

Online'da kesinlikle üstünlüğü ele geçirmenize yarayacak garantili bir yol varsa o da hava hakimiyetidir. Bir Harrier veya helikopter çağırmak, AC 130 veya helikopterin silahçısı yerine geçmek karşı takımın kısa sürede dağılacağı anlamına gelir. Eski oyunda bunlar bilgisayar kontrolündeyken şimdi silahçı yerine bir oyuncu da geçebiliyor. Durum böyle olunca da çok canlar yanıyor. Eğer karşı takım bunu yaparsa tüm ateş gücünüzü yukarıya yönlendirip avantajlarını hemen egale etmelisiniz. Aksi takdirde maçı kaybedebilirsiniz. Bir de her haritada bir private match açıp hepsini bir dolaşmanızı ve iyice öğrenmenizi tavsiye ederiz.

AFGAN



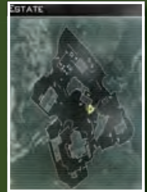
Bu harita özellikle dürbünlü tüfekler ve sniper'lar için ideal bir tasarıma sahip. Burada sniper'lık yapacaksanız arkanızdan gelip sizi kesmemeleri için claymore ve kalp atışı sensörü en iyi arkadaşlarınız olacak. 1 ve 2 numaralı noktalar hem geniş bir alanı gördükleri hem de savunması nispeten kolay oldukları için en ideal yerler. Ayrıca 3 numaralı alan gene sniper'lar ve kamp yapmayı sevenler için ideal bir nokta.

DERAIL



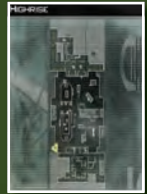
Bu harita 12-18 oyuncu arası maçlara da uygun. Burada silahınızın beyaz kamuflajlı olduğundan emin olun ki görünmeyesiniz. Ayrıca uzun menzilli bir silah mesela ACR üstüne bir ACOG dürbünle iyi bir birincil silahınız olur. Mümkünse cold blooded ve Ninja perk'lerini de alın. Bling perk'iyle her iki silahınıza da susturucu takın. Ayrıca duman bombası ve tactical insertation kullanın. Dumanla etraftaki diğer sniper'lardan kaçabilir, tactical insertation attığınız yeri de gizleyebilirsiniz. Böylece saldırıya geçtiğinizde ölseniz bile tactical insertation'ınızı kimse göremeyecek ve saldırıya devam edebileceksiniz. Haritada gördüğünüz yerler sniper'lık için ideal noktalar. Ayrıca boş tren vagonlarını da kullanabilirsiniz.

ESTATE



Hangi silahı alırsanız alın burada mutlaka termal dürbün veya kalp atışı sensörü kullanın. Çok ormanlık bir alan olduğundan her ikisi de işe yarar. 1 numarada bulunan kütükler sayesinde ikinci kata çıkarak daha çok kapılara konsantre olmuş olan evin içerisindeki rakiplere büyük bir sürpriz yapabilirsiniz. 2 numaralı alan ise evden sıyrılıp alt kapıya ulaşmak için ideal bir yol. Lakin bu haritanın her yerinde bol bol çatışma olacağını garanti edebiliriz. Son olarak 3 numaradaki kulübe özellikle CtF maçlarında bayrağı savunmak için ideal bir nokta.

HIGHRISE



İşte süper rush haritası. Hem yeraltındaki tünellerden güven içerisinde karşı tarafa saldırabilir hem de 1 numarayla işaretli yerlerde kampa yatabilirsiniz. Ayrıca 3 numaradaki asansörün üstüne çıkıp oradan vinçlere atlayabilirsiniz. Oradan da binanın ikinci katında, tam kapının orada sniper'lık yapabilirsiniz. Burada akimbo veya pompalı silahlar muhakkak ikincil silah olarak tercih edilmeli. Ayrıca burada karşı takımı kuşatabileceğiniz için görünmemek önemli, yani Ninja perk'ü çok işinize yarayacaktır. Ayrıca final stand'le vurulduktan sonra kendinizi atıp toparlanabileceğiniz birçok nokta var.

SCRAPYARD



Başka bir rush haritası. Burada Sleight of the Hand perk'ü, silahınızı hızlı doldurmanızı sağladığından çok işe yarayacaktır. Birinci noktada ikinci kat, sniper'lar için ideal bir nokta. Ama durmadan sizi çevirmeye çalışacak olanlara karşı uyanık olmanız gerekiyor. Uçakların içi bölgeyi geçmek için ideal koruma sağlasa da orada oyalanmak ölüme davetiye çıkartmak olacaktır.



Gizlilik isteyen görevlerde görünürseniz, düşmanı temizleseniz bile ekstra devriyeler kalıyor haritada.

INFINITY WARD'DA BİR TÜRK

Sami Onur, 2005'ten beri Infinty Ward ekibinde yer alıyor. Bugüne dek Call of Duty serisinde hayran kaldığımız pek çok araç, silah ve özellikle de ortam onun elinden çıkma. Hatta ilk Modern Warfare'de Sami Onur diye bir asker bile vardı. İşin mutfağında bir Türk olunca biz de kaçırmadık, acar muhabirimiz Deniz Cem Demir sizin için sohbet etti Sami'yle.

Öncelikle bizlere hayatının dönüm noktasından önceki Sami'den bahsedebilir misin? Yani üniversitesinden yeni mezun olmuş henüz yurtdışına açılmamış Sami'den. Neler yapıyordu o zamanlar, kafasında o zamandan beri oyunlar var mıydı?
Bilgisayar oyunu oynamaya üniversitedeyken vaktim pek olmadı ama üniversiteden önce oynardım. Çocukken de Kızma Birader benzeri oyunlar yapardım. Bilgisayar oyunu yapmayı master'dan sonra düşünmeye başladım.

Master sonrası neler oldu? Nasıl kendini oyun sektörünün içinde buldun?
Master tezim zaten bilgisayar oyunu konusuna az çok bulaşıyordu. Mezun olmak için karma mekân diye adlandırabileceğimiz, gerçek dünya ile sanal dünyayı birleştiren bir proje yaptım. Bunu yaparken de oyunlara ilgim artmış oldu. Sonra çeşitli firmalara başvurdum, o zaman Fight Club oyunu yapan Genuine Games de başvurumu kabul etti.

Oradan EA ve son olarak Infinity Ward. Peki, ofisiniz nasıl bir yer? Oyun yapımcısı olmak isteyen pek çok okurumuz var. Bu yolda mümkün olan her şeyi duymak istiyorlar. Yeni bir oyun firmasına girmekten ve adapte olma sürecinden kısaca bahsedebilir misin?
Adapte olmak, insandan insana değişeceği için bu konuda sadece kendi tecrübemle ilgili konuşayım. Beni tek zorlayan, daha önce oyun için modelleme yapmamış olmaktı. Yaptığım işler 3 boyutlu filmlerdi ve etkileşimli değildiler. Etkileşimli ortam için gereken modelleme ve grafik yaratma teknikleri farklı. Bunu aşmak birkaç hafta sürdü. Bunun dışında bir zorluk yaşamadım. Ofis içine değinmem gerekirse, gayet güzel bir ortam. Herkesin rahat edebileceği güzel masalarımız, PS3, Xbox 360 ve bilgisayarlarımız var. Bunun dışında spor salonumuz, bilardo ve Arcade salonumuz, pinpon masamız, güzel bir mutfağımız var. Ofis içerisinde hoşça vakit geçirmek için gerekli her tür koşula sahibiz.

Infinity Ward'da ortam, silah ve araç modellemeleri yapıyorsun. PC ve iki konsolla birden çalışmak zor oluyor mu?
Fazla bir zorluğu yok. Yapılan modelin konsola aktarılma sureci biraz uzun sürüyor. Ama o da işin bir parçası.

MW2 bitti ve şimdi biz deliler gibi oynuyoruz. Peki, siz oyunun piyasaya çıkmasıyla rahat bir nefes alıp bir tatil imkanı buldunuz mu? Yoksa hemen MW3 ile ilgili çalışmalara mı başladınız?
Rahatlama oldu tabii ama oyunla ilgili hatalara halen zaman zaman rastlanıyor, bunlar karşımıza çıktıkça yamalar üzerinde uğraşıyoruz. MW3 konusunda bir şey söyleyemem, şu an gündemimizde değil. Dediğin pek çok arkadaş tatile çıkmaya başladı. Ben de Aralık ayında çıkacağım.

Genç beyinlere oyun yapımcılığı konusunda tavsiyelerini alabilir miyiz?
Benim zamanımda yoktu ama oyun yapımcılığı için şimdi bazı üniversiteler bölüm açıyor. Bu gençler için bir avantaj. İlk olarak, üniversiteye girene kadar derslerine iyi çalışmalarını, kendilerine kısa ve uzun zaman dilimi için hedef koymalarını tavsiye ederim. Ondan sonra da etraftan edinebilecekleri bütün bilgileri edinip onları uygulayabilecekleri durumlar oluşturmalarını öneririm. Bu bazı oyunlara mod olabilir, küçük eklentiler olabilir vs.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem atmosfer
+ Çarpıcı bölümler
+ Güçlü multiplayer
- Çok zayıf kurgu
- Hikâyede mantık hataları
- Gereksiz klişe kullanımı
- Sunucu desteği yok
- PC'nin hiçbir avantajını kullanmıyor

verdiği, aynı zamanda arkadaşınıza ateş ederseniz sizin zarar gördüğünüz mod.
Hardcore Team Death Match: Mermilerin daha çok zarar verdiği ve friendly fire'ın açık olduğu mod.
3rd Person Cage Match: 2 oyuncunun bir haritada üçüncü kişi bakış açısıyla oynayarak birebir kapıştığı mod.
Team Death Match Express: Bu TDM modunda maçlar arasında bekleme süresi çok kısa.
Mosh Pit: Bir sürü oyun tipinin karışık olarak oynandığı mod. Tıpkı King oynamak gibi bir şey yani.
Hardcore Ricochet: HQ Pro modunun üzerine mermilerin daha fazla zarar verdiği, tüm bilgi veren ekranların kapalı olduğu (mermi sayısı, mini harita vs) ve arkadaşınıza ateş ederseniz kendinizin zarar gördüğü mod.

kım arkadaşlarını koruyabildiğiniz gibi yakınınıza gelen düşmanın kafasına da vurabiliyorsunuz.

Ana silahımıza iki farklı eklenti koyabiliyoruz oyunda artık. Yani hem bomba atar hem de dürbün kullanabiliyoruz. Dilerseniz bomba atar yerine tüfeğinize bir pompalı da takabilirsiniz. Ayrıca kalp atış algılayıcıları, termal dürbünler gibi yepyeni eklentiler var. Anlayacağınız oyun işi lükse sürmüş ama iyi olmuş. Burada tek tek gelen silahlarla güçlerinin ne olduğunu sayfalar dolusu anlatıp zaten oyunun içerisinde görebileceğiniz şeyleri saymayacağım. Ayrıca rütbe atladıkça yeni silahlar açılacağı için onları keşfedip kullanma keyfini size bırakıyorum. Yalnız yeni silahların arasına fırlatma bıçağının eklendiğini de belirteyim. Bıçağı attıktan



İşte oyunu yapan ekipteki Türk'ün izleri. Ama Sami ne yaptın sen, berabere ne? Alex, Lincoln'e beş takar yahu.

>> **Free-for-All:** Herkesin tek başına çarpıştığı mod.
Domination: Haritanın üç farklı yerinde bulunan bayrak noktalarını ele geçirip en çok tutan takım oyunu kazanır.
Ground War: 12 ila 18 kişilik Team Death Match modu. Zaten oyunda en çok bu sayıda çarpışmalar olabiliyor.
Demolition: İki farklı noktaya bomba yerleştirmeye çalışırken karşı takım da buraları koruyor.
Sabotage: Her iki takımın kendi bomba yerleri var fakat ortada tek bir bomba bulunuyor. Bomba taşınabiliyor ve düşerse karşı takım alabiliyor.
HeadQuarters Pro: Haritanın herhangi bir yerinde beliren HQ noktasını 30 saniye elinizde tutuyorsunuz. Daha sonra bu noktanın yeri değişiyor. Bilgi veren ekranlar bu modda yok.
Search and Destroy: Ölünce tekrar oyuna giremediğiniz Team Death Match.
Capture the Flag: Düşmanın bayrağını kapıp kendi bayrağınızın yanına getirmeye çalıştığınız klasik mod.
3rd Person Team Tactical: 6 ila 8 oyuncu, üçüncü kişi bakış açısından sırayla TDM, Domination, CtF ve Demolition oynuyor.
Hardcore Ricochet SD: Respawn olmayan ve mermilerin daha çok zarar

DETAYLARDA KAYBOLMAK

Oyunun detaylarına indiğimizde eski MW'deki silahların çoğunun gitmiş ve yerine yenilerinin gelmiş olduğunu görüyoruz. Ayrıca birincil silah olarak seçebildiğimiz pompalı tüfek gibi bazı silahlar ikincil silah olmuş. Alışageldiğimiz silah türlerinin arasına otomatik tabancalar eklenmiş. Yani tek tek ateş eden tabancaların yanı sıra şarjörü hızla boşaltan tabancalar kullanabiliyoruz. Bir de SMG türündeki silahları her iki elimizde birden kullanabilme özelliği (akimbo) eklenmiş. Ama bunu yapınca cross hair kayboluyor, haberiniz olsun. Son olarak bir adet kurşun geçirmez kalkan gelmiş. Kalkanla arkanızdaki ta-

sonra tekrar kullanmak için attığınız yerden almanız gerekiyor.

Perk'ler çoğalmış ve farklı seviyedeki perk'leri sırayla açmanız gerekiyor. Perk özellikleri de değişmiş ve güzel yanı oldukça dengelenmiş. Mesela Martyrdom kaldırılıp Deathstreak bonuslarına eklenmiş. Bu Deathstreak bonusları da güzel bir yenilik. Önceki oyundaki Killstreak'in tersine çalışıyor. Yani kimseyi vurmadan üst üste öldüğümüzde Deathstreak yapmış oluyoruz ve ödüllerini alıyoruz. Tamam, oyunda kimse ölmek istemez ama ölüm bile bir şekilde işe yarıyor. Mesela sizden yukarı rütbede birisi sizi öldürürse Copy Cat





Favela zorlu olduğu kadar güzel görünen de bir bölüm. Kiremit modellemeleri kadar geri plandaki o Cristo Redentor manzarası da ağzımı açık bıraktı.



Oyunun adrenalin seviyesi öylesine yüksek ki tek bir kare bile içine düşeceğiniz ortamı çok güzel anlatıyor.

Deathstreak özelliğiyle onun sınıfını çalabiliyoruz. Ya da Painkiller ile yeniden oyuna girdiğimizde bir süreliğine sağlığımız normalden daha yukarıda oluyor. Bu da hem acemiler için iyi bir özellik hem de Spawn Kill'e karşı bir önlem olarak düşünülmüş.

Son olarak bizim bir oyunda öldürdüğümüz düşman sayısına göre kullanabildiğimiz silahlar da Killstreak altında toplanmış. Önceki oyunda da buna benzer bir yöntem vardı ama herkes aynı silahları çağırabiliyordu. Burada ise belli seviyelerde Killstreak'ler açılıyor ve tıpkı sınıf yaratır gibi Killstreak'lerimizi biz seçebiliyoruz. En fazla 3 adet Killstreak seçebiliyoruz ve bu Killstreak'ler tüm oyun tiplerinde geçerli oluyor. Örneğin 5 düşman öldürdüğünüzde Predator füzesini çağırabilir veya bir Sentry Gun dikebilirsiniz. Üstelik Killstreak'ler tüm oyun boyunca sayılıyor. Yani bir rauntta yaptığınız skor, öteki rauntta da üstüne eklenerek gidiyor. Böylece daha raunt başında bir bombardıman atıp rakibin ilerleyişini keserek büyük bir avantaj yakalayabiliyorsunuz. Bu ve benzeri seçeneklerle silahlarımızın tamamen oyun tarzımıza göre ayarlanabilmesi sağlanmış.

DAHA ÇOK ZEKÂ, DAHA ÇOK TAKTİK

Bütün bu değişiklikler, oyunda artık daha fazla taktik yapmanızı, daha fazla kafa patlatmanızı gerektiriyor. İlk defa paintball oynamaya giderken emekli subay olan babama "Baba bana verebileceğin bir taktik var mı? Nasıl davranayım" demiştim. Ben "Şöyle yat böyle yuvarlan, elini şöyle tut" gibi taktikler beklerken o yılların tecrübesine dayanarak şunu demişti: "Duruma göre davranacaksın oğlum". Paintball'da ne kadar işe yaradığı tartışılır ama Modern Warfare 2'yi çok oyunculu oynarken hep aklıma geldi bu söz. Çünkü ilk oyunda yetenekli olmak, iyi oynamak yeterliydi. Ama artık durumu, haritayı, düşmanı okuyabilmek ve hızlı karar vermek çok daha önemli hale gelmiş.

SPECIAL OPS TAKTİKLERİ
ECHO GÖREVLERİ

WETWORK: Petrol platformunun en üstüne çıktığınızda düşmanlarınızın hepsinin kendini gösterdiğinden emin olun. Unutmayın, duvar arkasına sindiklerinde termal dürbününüzde görünmüyorlar.

HIGH EXPLOSIVE: Geniş bir daire çizdiğinizi düşünerek bölüm içerisinde koşun! Yolda giderken önünüze çıkan ve patlayabilir valileri patlatın ki ölmeyesiniz. Eğer sıkışırsanız ses bombası atıp aradan sıyrılın ve koşmaya devam edin. Arada Thumper'la vurun ve cephane sandıklarının yanından hemen kendinize takviye yapıp koşmaya devam edin. Biraz uzun sürebilir, sabredin, panik yapmayın.

ARMOR PIERCING: Sıkışırsanız aşağıya atlayın veya yukarıya çıkın. Burada kesin bir taktik yok çünkü Juggernaut'ların spawn noktaları tamamen tesadüfe bağlı! Sniper tüfeğinin bu düşmanlarınızı bir süreliğine sersemlettiğini unutmayın.

Hem çok oyunculu haritalar hem de SpecOps bölümleri için taktikler hazırladım sizler için. Yazının sağında solunda bunları görmüş olmalısınız. Ama çok oyunculu oynarken daima en önemlisi taktiğinizi o an, duruma göre oluşturabilmek. Üstelik tüm haritaların tüm modlarda oynanabildiğini düşününce çıkarılabilecek taktiklerin haddi hesabı da yok. Bu yüzden en çok kullandığım, güvendiğim, yani tahmin ettiğim değil gerçekten çalışan taktikleri paylaştım.

BEST OF FPS

Yazıyı geri alalım ve uzun sözü kısaltalım artık. Burak'ın da üstünde durduğu gibi bu oyunun sadece tek kişilik kısmı değil, çok oyunculu modu da konsollara çok yaklaşmış. Oyun hâlâ o kadar güzel ki çok mu yakınıyorum bilmiyorum. Ama PC oyunlarının üstünlüklerini çekip çıkardığınızda FPS'lerin çok şey kaybettiği muhakkak. Sanırım oyunu PS3'te oynasam hikâyenin zayıflığı dışında yakınacak pek az şey bulurdum, o zaman nota doyamazdı bu oyun. Ama PC'de kısa kalan çok önemli yanları var Modern Warfare 2'nin ve daha bana konsolda FPS oynatacak babayiğit anasından doğmadı.

Atmosferine hasta olacak, grafiklerine şaşacak, ses ve müzikleriyle nirvanaya erecek, SpecOps ve çok oyunculu modlarında ömrünüzü tüketeceksiniz. Tüm zayıflıklarına rağmen özü öylesine güçlü ki Modern Warfare 2'yi bitirmeden, sonuna kadar oynamadan edemeyeceksiniz. Ama ne kadar zevk alırsanız alın hep bir "keşke şöyle olaymış…" eşlik edecek oyununuza. Benim için en önemlisi efsane bir albüm gibi hissettirmeyecek olması. Yani bir OK Computer olamayacak, bu oyun Best of Radiohead olarak kalacak. Tamam, bölümleri çok güzel ama oyun yapmak sadece güzel bölüm yapmak değil ki!

Umalım IW hatasından dönsün ve dedicated sunucular geri gelsin. Umalım IW hikâye ve kurguya bir sonraki oyunda daha çok önem versin. Umalım gelmiş geçmiş en iyi FPS oyun serisi bir daha geri adım atmasın. Çünkü grafiklerini bir yana koyarsak bu oyun bir öncekinden iyi değil.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Infinity Ward > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (90TL) > **Yaş Sınırı:** 18 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3.0GHz / Athlon 64 3200+ işlemci, 512MB RAM (1GB VISTA), GeForce 6600GT / Radeon 1600XT ekran kartı, 16GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Çift çekirdek 2.4GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 16GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.modernwarfare2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

On iki sayfa daha yakınabilirdik MW2 hakkında. Ama bu güle olan aşkın, dikene ağır basacağı gerçeğini değiştirmeyecek.

8.7



LEFT 4 DEAD 2

"İŞE BİR DE İYİ YANINDAN BAKALIM: EN AZINDAN GRİP OLMADIM" - NICK

-SİNAN AKKOL

Şşş… Sessiz olun… Bizi bir fark ederse, onu rahatsız edersek hepimizi darmadağın eder. Ateş etmeyin ve ışığınızı da kapalı tutun. Şu an okuduğunuzun yeni Left 4 Dead'in incelemesi olduğunu fark etmemeli… Witch bile onun yanında lunaparktaki mutlu bir çocuk gibi kalır. Burada olduğumuzu fark etmemesi gerekiyor Tuğbek'in… Şşş…

Tuğbek'in sevdiği oyunları doludizgin savunmak, oynamadıklarını da günlerce, haftalarca hiç durmadan yermek gibi pis bir huyu vardır. Bu yüzden Left 4 Dead incelememe, benden izin alarak "*sadece birkaç parantez gireceğim*" diyerek katılmak istemişti. Sonra da "*çok kırılırım parantezlerimi silersen*" diye boyun büktüğünde, kıramamıştım kendisini. Fakat L4D'in eksiklerinin üstüne gitmeme çok içerlemiş, kafa göz dalmıştı incelememe, sonuçta ortaya okuması pek de keyifli olmayan bir yazı çıkmıştı. Bu sefer Tuğbek başka bir oyunun kollarında olduğundan (*Modern Warfare 2*'ye kaptırdık kendisini), rahat rahat, baş başa bir inceleme yapabiliriz.

Left 4 Dead güzel oyundu, co-op oynanışı müthişti ve Valve'ın sihirli dokunuşları her yerinden belli oluyordu. Lakin eksikleri de hayli fazlaydı. İçerik olarak çok kısıtlıydı, kısa sürede tekrarlamaya başlıyordu. Ne kadar güzeldir ki ikinci oyun ilk oyunda eksik olarak belirttiğim ne varsa hepsini tespit edip gidermiş.

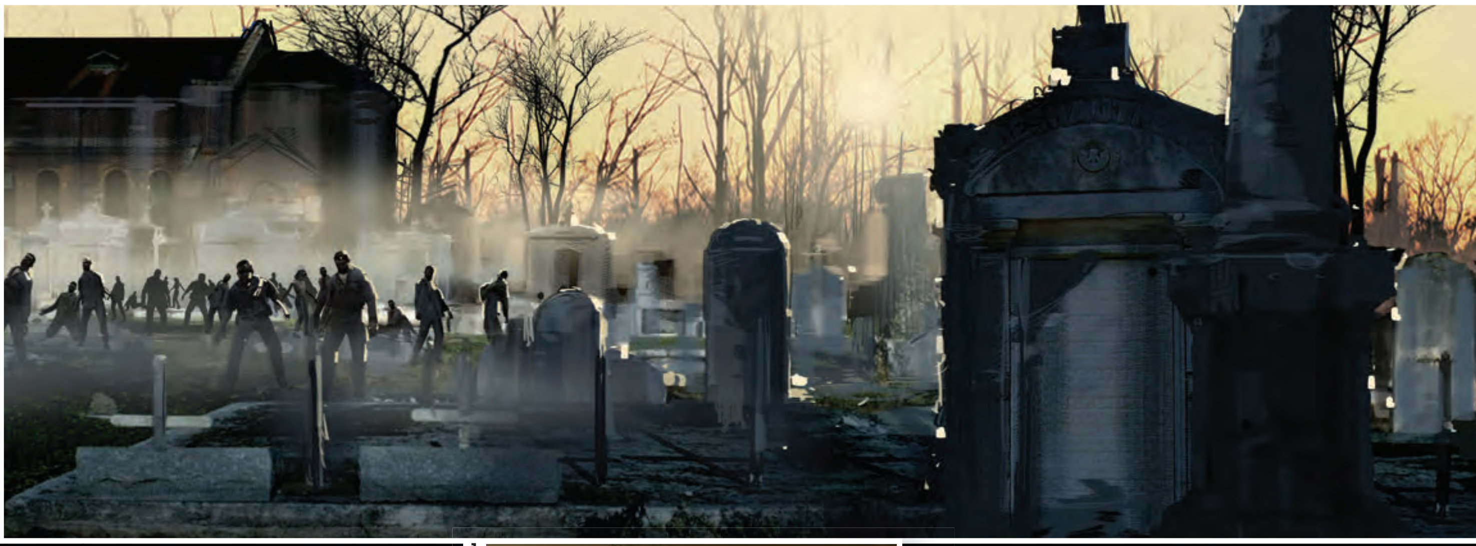
REDNECK RAMPAGE

Left 4 Dead 2, ilk oyunun 2-3 hafta öncesinde başlıyor. 2009'un Ekim ayında başlayan "yeşil grip" adlı bir hastalıktan kaçan ve birbirini tanımayan dört kişinin, bir otelin çatısında terk edilişini görüyoruz önce. Tabii olaylar yeni başladığı için daha ilk kapıyı açmalarıyla "*anam bunlar ne, zombi mi?*" diye paniklemeye başlıyorlar. Etraflarındaki olaylara yeni yeni adapte oluyor dört kurbanımız. Hatta özel zombilere bile henüz isim vermedikleri için oyunun başlarında "İmdat! Dilli bir şey sarıldı bana!", "Şişman Adaaaam!" gibi cümleleriyle bıyık altından gülmemizi sağlıyorlar.

Valve'ın en büyük maharetlerinden birisi, oyunun hikâyesini gözümüze sokmaması ve bunu anlat-



Bölüm sonu kurtarma sahneleri ilk oyundakilere göre çok daha tatmin ediyor insanı.



mayı oyunun dünyasına bırakması. Görevlerde ilerledikçe Safehouse'ların duvarlarına yazılmış yazıları mutlaka okuyun, bunların oyun dünyası ve hikâyeyle ilgili ipuçları verdiğini göreceksiniz. Ayrıca hangi karakteri yönettiğinize bağlı olarak, kendini pek az tekrar eden diyaloglar geçecek karakterlerin arasında. Sırf bu yüzden tek kişilik modu yapay zekâyla birlikte baştan sona bir oynayın derim. Tek başınıza oynarken bizim dörtlünün muhabbetine doyum olmuyor.

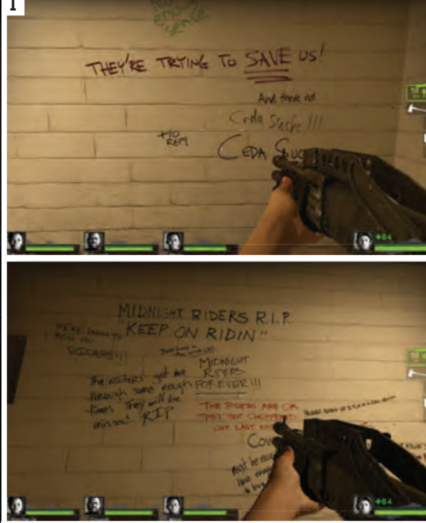
Yeni dörtlümüz Güneyli olabilir ama ilk oyundakine göre çok daha keyifli oldukları kesin. Ellis grubun gözbebeği, sürekli konuşan zıpır bir genç. Coach orta yaşlı ve göbekli, neşeli bir zenci abi. Yanlışlıkla vurursanız "Excuse me? EXCUSE MEEEE!?" diye bir bağırışı var ki, dillere destan. Neden Güney'de olduğu bir sır olan ve karanlık geçmişiyle dikkat çeken Nick, benim en sevdiğim tip. Bir tek Rochelle'i pek tutmadım, neden bilinmez. Hiç seçmek istemedim onu.

ZOMBİYİ GÖRDÜN MÜ BELİNE BELİNE VERECEN KAZMAYI

Oyuna eklenen en büyük güzellik yakın dövüş silahları olmuş. Beysbol sopasından katanaya kadar sekiz farklı yakın dövüş silahı var. Vee *Doom*'dan beri yakın dövüş silahlarının babası olan elektrikli testereyi de unutmamış Valve. Bu elinizdeyken üzerinize 100 zombi çullansa bile sorun değil, şöyle bir kendi etrafınızda döndünüz mü etraf pırıl pırıl oluyor. Elektrikli testere bulamadığınız zaman kesinlikle ikinci silah olarak katana ya da balta alın. Bunlarla tek seferde 3-4 zombiyi birden indiriyorsunuz ve böylece sıkışık durumlarda adrenalini çakıp, üstünüze akan zombileri yara yara arkanızdaki takıma yol açabiliyorsunuz.

Yakın dövüş silahlarının yanında, ateşli silah cephaneniz de bayağı genişlemiş. 3 farklı dürbünlü tüfek, pompalı tüfek, magnum, birkaç yeni küçük kalibreli tabanca, 3'er 3'er ateş eden tüfekler ve hatta bomba atar bile bulabiliyorsunuz oyunda. Bu silah zenginliği de oynanış stratejilerinizi zenginleştiriyor. Yeni silahları bulduğunuz yerlerde "şimdi kılıç+pompalı mı alsam, yoksa bomba atar + magnum'la mı dalsam" gibi stratejik kararlar konusunda kafa yoruyorsunuz. Takımınızda bir rol yapma oyunundaki gibi işbölümü oluşuyor otomatikman: Bir kişinin bomba atarla menzilli DPS haline gelmesi, iki kişinin makinalı + sniper kombosuyla üstünüze koşanları indirmesi, sonuncunun da kılıç veya baltayla çok yakına gelenleri kesmesi işe yarayan bir kombinasyon… Veya herkes yakın dövüş silahlarıyla Allah ne verdiyse dalıp ortalığı yarabilir. Bunların haricinde patlayıcı veya yanıcı mermilerle silahlarınızı güçlendirmek,

1



1- Safehouse'lardaki ve bölümlerin çeşitli yerlerine serpiştirilmiş duvar yazılarını mutlaka okuyun. Oyunun dünyası daha bir anlam kazanıyor böylece.

2- Smoker Arşimet gibi maşallah. Minimum güç, maksimum hasar.

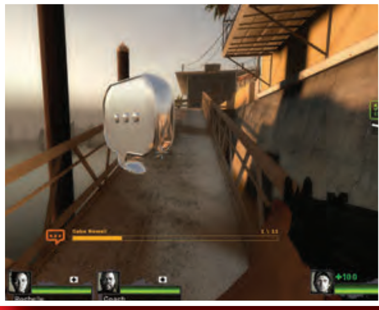
lazer pointer takmak, adrenalin çakıp kısa süreliğine hız ve güç kazanmak da mümkün. Yani saldırı ve savunma konusunda "hangisini alsam ki" diye düşüneceğiniz kombinasyonlar çok çeşitlendirilmiş. Ama keşke oyundaki bazı eşyalar ve hatta haritalar oyunun başında kilitli olsa da, siz oyunda başarılı oldukça açılsaymış. Böylece oyunun oynamak için güzel bir motivasyon olurdu, ilerleme hissi pekişirdi. Mesela *MW2*'nin Spec Ops modunu ve multiplayer'ını çok sevdim bu yüzden.

Özellikle yeni yakın dövüş silahlarının da eklenmesinin şerefine, artık zombiler birkaç mermi deli- >>

2







STEAM OYUNCULARI LİGİ

Steam üzerindeki oyunların çoğunda achievement'lar var ve bunları başarmaya kasmak insanı tatmin ediyor. Ama tüm bu achievement'ların bir arada tutulduğu, global bir oyuncular listesi, bir "Hall of Fame" olsa fena olmaz mıydı sizce de? Bizce güzel fikir yani.

Bir Steam kurdu da bizim gibi düşünmüş olacak ki belli başlı bazı Steam oyunlarının acheievement'larını almış ve bunlara ağırlık puanları vererek oyuncuların başarısını ölçen bir sistem geliştirmiş. Şimdilik sadece *Team Fortress 2*, *Left 4 Dead* ve *Half-Life* serisi gibi Valve oyunları var. Ama Valve'ın aklı başına gelip de tüm Steam oyunlarını kapsayan böyle bir sistemi hayata geçirene değin kaydolmakta fayda var. İlgileniyorsanız, işte link: **http://dev.zr40.nl/steam/**

ZOMBİ AVLAYAYIM DİYE KOŞTURDUKTAN SONRA, KENDİNİZİ BATAKLIĞIN ORTASINDA YAPAYALNIZ, ARKADAŞLARINIZIN NEREDE OLDUĞUNDAN BİHABER BULUYORSUNUZ! VE ÖNCE PANİK, SONRA DA ZOMBİLER DALGA DALGA GELİYOR


Zombilerin bu sefer çok daha fazla canı yanıyor. Bağırsaklar için poşet verelim mi?

>> şiyle kurtulamıyor. Göğsüne baltayı yiyen zombide korkunç bir yarık açılıyor veya shotgun mermisinin bıraktığı kocaman delikleri görebiliyorsunuz, kafalar karpuz gibi patlıyor, kollar bacaklar havada uçuşuyor! Kafasını eğmiş, üstünüze gergedan gibi koşturan zombi tam size ulaşacakken son anda eğilip iki bacağını birden katanayla kesivermek ve üstünüzden uçup bohça gibi yere yığılmasını seyretmek paha biçilemez! (Ama katanayla biçilebilir, hahah :)

(Bu arada: Sevgili anne babalar, biz oyuncular manyak değiliz… Tüm kurtlarımızı oyunlarda atıyoruz, pırıl pırıl kalkıyoruz bilgisayarın başından. Lütfen bizi yargılamayın.)

STEAM'İN İNSANA DOYDUĞU AN

Oyunu incelediğim sırada Steam'in şöyle bir azizliğine uğradım: Bir gün Left 4 Dead 2'yi açtığımda bir de gördüm ki, o ana kadar yaptığım tüm achievement'larım silinmiş. Forumlarda da aynı dertten muzdarip bir sürü insan vardı. Ama neden olduğunu araştırmadım çünkü Steam böyle yoğun dönemlerde, özellikle de yılın son üç ayında saçmalayabiliyor. Steam kullanan bir başka oyun olan *Modern Warfare 2*'yle ilgili de bir sürü şikayet geliyor.

Steam demişken, bu ortamda nickname'ini insan fontuyla yazanı sanırım dövüyorlar. O kadar acayip takma isimler var ki inanamazsınız. Adama "Amman dikkat falanca! Arkada şey var" diyeceğim ama ben adamın ismindeki karakterleri nasıl çıkartacağımı bilmiyorum ki! Arapça karakter kullanan bile gördüm. İşte buna benzer sebepler yüzünden Left 4 Dead 2'yi oynamanın en keyifli şekli 4 arkadaş Steam üzerinde sözleşip senaryo görevlerini sırayla Expert'te bitirmek, arada sıkılınca Survival kasmak, sonra korka korka Realism moduna girip ağız burun dağılmak, kulaklık/mikrofon kombinasyonuyla arkadaşlarınıza "la olm arkana baksana! AAAH! Smoker kaptı benieee!" diye bağırmak.

Left 4 Dead 2 ilk oyundan daha güzel, daha olgun olmuş. Ama oyunun yapısına özgü bazı handikapları hâlâ sürüyor. Yapay zekâyla birlikte oynarken kendinizi delicesine senaryoyu bitirmeye adamazsanız, 1-2 saat oynadıktan sonra sıkılıyorsunuz. Ama zaten oyunun olayı takım kurmak olduğundan online'a hücum ediyorsunuz. Bu sefer de Steam'in sizi attığı sunucuların insafına kalıyorsunuz, acayip lag'li bir sunucuya şutlanabiliyorsunuz çünkü. Pinge göre sunucu arayıp seçememek oyunun büyük eksiklerinden birisi. Online oynarken de şöyle bir durum var. Sizi başlamış bir bölümün ortasına çat diye atıyor oyun. Eğer tek kişilik modda o senaryoyu daha önce bitirmediyseniz, bir kopukluk hissediyorsunuz mekânlarla. Özellikle hiç tanımadığınız kişilerle oynarken şöyle bir sorun yaşanıyor: Aynı bölümü birkaç kez üst üste beceremeyince genellikle oyuncular sıkılıp çıkıyor. Ve dört kişi başlayıp 1 saatte üç bölüm ilerlediğiniz senaryoda iki yapay zekâ ve iki insan kalınca, takımın dengesi altüst oluyor. Yapay zekâ genellikle karmaşık kararları vermek veya canı pahasına da olsa sizi kurtarmaya gelmek gibi hamleler konusunda başarısız kalıyor. Hatta bazen bir yere takılıp kaldıkları bile oluyor ki bu zombi sağanağı sırasında direkt ölümünüz demek. Bir de çok isterdim bu ikinci oyuna Valve'ın şöyle taş gibi bir tek kişilik senaryo iliştirmesini. Yaparlardı da ama Valve nedense botlarla oynanan tek kişilik modu tercih etmiş.

GÜNDE BİR KEZ L4D2 YAZIYORUM SİZE

Oyuna eklenen iki yeni mod var: Scavenge ve Realism. Bunlardan Scavenge oldukça hızlı oynanan bir tür


Oyunun epik anlarından birisi: Midnight Riders'ın konser sahnesinde hayatta kalma mücadelesi.

capture the flag. İnsanlar benzin bidonlarını kaparak, çalıştırmaları gereken bir aleti doldurmaya uğraşırken zombiler de onları engellemeye çalışıyor. İnsanlar ölünce de taraf değiştiriyorsunuz. Ama esas Realism modu bana çok zevkli geldi. Burada, üzerinize sürü halinde gelmiyor zombiler. Sürekli olarak ve ufak ufak geliyorlar fakat bir farkla: Diğer tüm modlarda tek shotgun atışıyla 2-3 tanesini yere yığdığınızı hatırlıyor musunuz? Realism modunda, hele ki en zorda oynuyorsanız, pompalı mermisiyle bir kolu ve göğsünün yarısı parçalanan zombi şöyle bir sendeliyor, eğilip yarasına bakıyor, kafasını kaldırıp size bakıyor ve daha bir hınçla koşmaya devam ediyor! Ölümsüz değiller ama headshot'ınız iyi değilse bu modda çok uzun yaşamayacaksınız. Realism'in bir başka güzelliği de duvar arkasından bile takım arkadaşlarınızı ve sağlık, silah gibi faydalı eserleri görmenizi sağlayan o mavi harenin olmaması. Bu ne demek biliyor musunuz? Üstünüze gelen tek tük zombiyi avlayayım diye bir yöne koşturduktan sonra, kendinizi bataklığın ortasında yapayalnız, arkadaşlarınızın nerede olduğundan bihaber buluyorsunuz! Ve önce panik, sonra da zombiler dalga dalga geliyor üstünüze! Realism modunda ölürseniz yeniden hayata döndürülemediğinizi bilmem söylememe gerek var mı?

Tüm bunların üstüne senaryolar da ilk oyun göre oldukça uzun ve her mekân birbirinden ayrı ve daha detaylı gözüküyor. Senaryolar bölümlere, bölümler de bölgelere ayrılmış durumda. Bu da mekânların tekrarlandığı hissini engelliyor. İlk oyunda sadece zombileri yöneten yapay zekâ yönetmen, bu oyunda Director 2.0 adını almış ve başka şeylere de karışıyor: Bazen, bazı yolları kapatarak hep aynı yerlerden gitmenizi engelliyor ve böylece aynı bölümü farklı farklı yollardan giderek bitirince daha az sıkılıyorsunuz. Bazen de hava şartlarını değiştirdiği söyleniyor ama ben rastlamadım. Bir yerde yağmur yağıyorsa, sonra geçtiğimde yine yağmur yağıyordu.

Her senaryonun sonunda yer alan kurtarma operasyonu bölümlerine (crecendo event) çok özen göstermiş Valve. Özellikle Dead Carnival bölümünün sonundaki kurtarma operasyonunda ağzım açık kaldı: Dead Carnival boyunca tepenizde gördüğünüz helikoptere yerinizi belli etmeniz gerekiyor. Bölümün sonunda her yerde posterlerini gördüğünüz Midnight Riders müzik grubunun konser vereceği stadyuma geliyorsunuz ve konseri başlatıyorsunuz! Önce stadyumun ışıkları yanıyor, ondan sonra Coach ve Ellis kısa bir düet yapıyorlar (bu oyunun en güzel gizlerinden birisiydi :) ve konseri başlatıyorsunuz! Zombi akınıyla eş zamanlı olarak çalan Midnight Riders parçaları eşliğinde kâh ışık gösterisini açıp sahneye tırmanan zombileri ateşe veriyorsunuz, kâh dikkatlice yerleştirdiğiniz havai fişek kutularını tutuşturup gökyüzünü şölene çeviriyorsunuz! 6-7 dakika burada tutunabilirseniz, helikopter sizi görüp kurtarmaya geliyor ve zombi dolmuş stadyumdan son anda helikoptere atlayıp uzaklaşıyorsunuz! Tam anlamıyla epik ve her iki oyundaki en iyi düşünülmüş kurtarma operasyonu sahnesiydi bu.

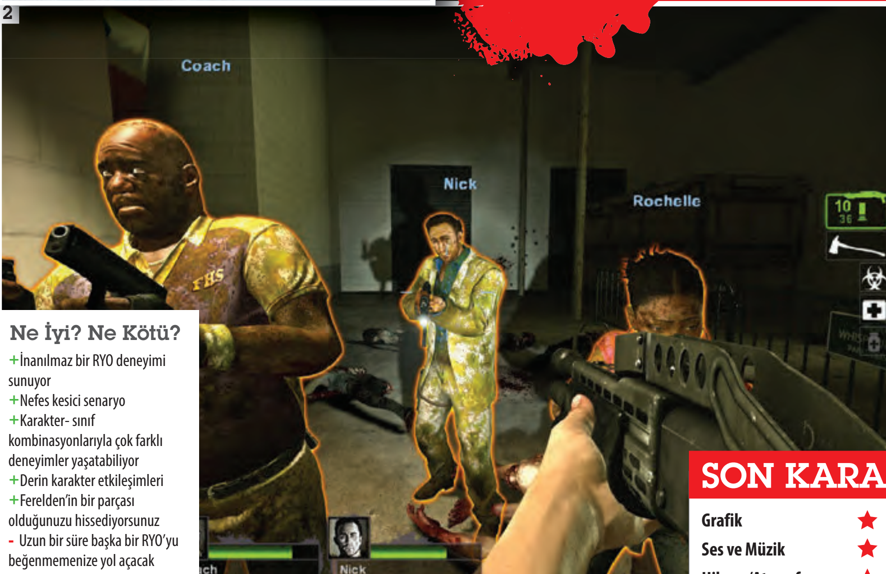
Benim gibi "bir amacı olan oyun hastası" iseniz, Left 4 Dead 2'yi oynamaya sizi iten esas güç achievement sistemi olacak. Kimisi çok kolay (A Ride Denied), kimisi aklınızı alacak kadar zor (Still Something to Prove) bir dolu achievement var oyunda. Ama gönül doymuyor ve iki şey istiyor: Keşke ilk oyundaki achievement'ları bu oyuna da uyarlasalardı da sayıyı 100'e tamamlasalardı. Bir de Steam acheievement'larının Xbox Live achievement'larına göre hâlâ en büyük eksiği, "bir oyuncunun toplam puanı" özelliğinin olmaması. Bu yüzden dünya sıralamasında nerede olduğumuzu, tüm dünyadaki oyuncular arasındaki yerimizi bilemiyoruz. Gerçi bunu gayri resmi yoldan yapanlar var (bkz. Steam Oyuncuları Ligi kutusu) ama Valve'dan kısa sürede böyle bir atılım bekliyoruz.

Left 4 Dead 2 her yönüyle ilkinden daha iyi bir oyun olmuş. Bu kez ilk oyundaki kadar kısa sürede sıkılmadım ve iki hafta boyunca her akşam istisnasız girip 1-2 saat oynadım. Lakin benim gibi amaca yönelik bir oyuncuysanız, açılacak achievement'lar haricinde bir şey verilmemesi motivasyonunuzu biraz kırabilir. Yine de ilk oyunu deliler gibi oynayan büyük bir kesim olduğunu biliyorum, onlar gönül rahatlığıyla bu oyunu da alabilirler. Benim gibi düşünenler de bir şans versin, kendinizi içinde kaybetmeden ufak ufak oynayacağınız güzel bir yeni oyununuz olabilir.

YAPIMCILARIN AĞZINDAN OYUNU DİNLEMEK

Oyunun yapım süreciyle ilgili eğlenceli bilgilerin aktarıldığı Commentary modu L4D2'de de var. Burada konuşan yapımcılardan öğrendiğime göre, oyunda zombilerin dokularını çok daha gerçekçi yapmak için Valve'dan birisi internette ne kadar gerçek ve korkunç deri hastalığı resmi, korkunç kazalar geçirmiş insan resmi varsa toplamış ve sunucuda bir klasörü bunlarla doldurmuşlar. Ama o klasördeki resimler gerçek olduğu için o kadar korkunçmuş ki kimse açıp da uzun uzun doku arayışına girememiş yeni oyun için. Sonuç olarak da yeni oyundaki zombi dokularını patates kabuğu ve duvar yalıtım malzemesi kullanarak yapmışlar.

1


2


3


1- Oyuna eklenen 3 yeni özel zombiden en tehlikelisi Jockey. Dikkat etmezseniz tepenize binip sizi tehlikenin göbeğine kadar sürüklüyor.

2- Pardon arkadaşlar, Boomer'ı tam ortanızdayken patlatmak istememiştim.

3- Tükürüp kaçan Spitter ve arkasından bakakalan bir zombi.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İnanılmaz bir RYO deneyimi sunuyor
+ Nefes kesici senaryo
+ Karakter- sınıf kombinasyonlarıyla çok farklı deneyimler yaşatabiliyor
+ Derin karakter etkileşimleri
+ Ferelden'in bir parçası olduğunuzu hissediyorsunuz
- Uzun bir süre başka bir RYO'yu beğenmemenize yol açacak

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Valve > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59 TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3GHz işlemci, 1GB RAM (Vista'da 2 GB), ATIX800 veya GeForce 6600 ekran kartı, 7,5GB sabit disk alanı
> **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz işlemci, 1GB RAM (Vista'da 2 GB), GeForce 7600GT veya ATI X1600 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.l4d.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

İlk oyuna bayıldıysanız, bu nota 2 puan daha ekleyin. Sonra da beyin bulmuş zombi gibi yumulun!

8.9



DRAGON AGE™ ORIGINS

BIOWARE BİR KEZ DAHA FANTEZİ ROL YAPMA OYUNLARINDA ÇITAYI BELİRLEDİ

-ERCE GÜVEN

Dragon Age sadece bir oyun değil. Dragon Age sizi Ferelden'in inanılmaz gizlerle dolu tarihinin içine çeken ve oraya ait kılan bir sanat eseri. Kesinlikle "gündelik bir oyun" değil. Daha olgun bir şey… Gözünüzü bir saniye bile üzerinden ayıramadığınız, birlikteyken başka hiçbir şey düşünemediğiniz, uzun zaman hasretini çekip sonunda kavuştuğunuz bir sevgili gibi Dragon Age… Bitmemesi için Tanrı'ya yalvardığınız bir rüya gibi belki de…

Dragon Age'i nasıl tanımlarsanız tanımlayın ama sakın ona "oyun" demeye kalkmayın. Çünkü Dragon Age bir oyundan çok daha fazlası. En son ne zaman kendinizi bir oyundaki karakterlerle böylesine özdeşleştirdiğinizi hatırlayamayacağınıza eminim. Senaryosunu nefesinizi tutarak takip ettiğiniz, karşılaştığınız ihanetlerden sonra sıkılmış yumruklarınız yüzünden parmaklarınıza kan gitmediğini hissettiğiniz, savaş meydanında düşmanlarınızı alt ettikten sonra zafer çığlıklarınıza hakim olamadığınız bir deneyim bu.

Oynanacak değil, aşık olunacak bir deneyim Dragon Age…

MAKER… SAVE US ALL!

En son DarkSpawn tehdidi savuşturulduktan sonra Duncan şöyle demişti: "Her ırktan erkekler ve kadınlar, savaşçılar ve büyücüler, barbarlar ve krallar… Grey Warden karanlığın üzerimize çökmesini engellemek için her şeyini feda etti… Ve başarılı oldu." Evet... Gerçekten başarılı oldular. Ferelden'in yaratıcısının koyduğu en önemli kurala uymayan büyücülerin suçuydu DarkSpawn'ın bu laneti Ferelden topraklarına getirmesi. Aslında DarkSpawn

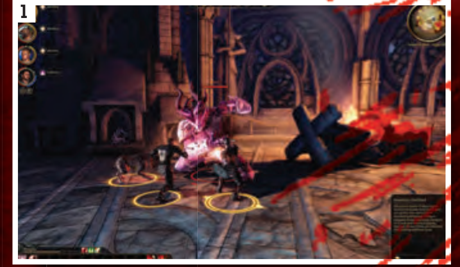

Grey Warden olma yolundaki ilk adımınızı atarken derin bir nefes alın ve Ferelden'in güzelliğinin tadını çıkarın.



Bir sonraki harekette ne olacağını tahmin edin. O şirin DarkSpawn'ın kafası yerde yuvarlanmaya başlayacak.

1- Ogre'nin adının rengi bile neyle karşı karşıya olduğunuz konusunda fikir vermekte son derece yeterli.

2- İlk DarkSpawn'larınız. Nasıl başlarsanız öyle gider, unutmayın!





kendileriydi. Kara Şehir'in sınırlarını asla geçmemeliydiler. Ama gözlerini güç hırsı bürümüştü, Maker'ın şehrine ellerini kollarını sallayarak girebileceklerini sandılar. Tabii ki sonuç hiç de bekledikleri gibi olmadı. Çarpılmış bedenleri ve onun arkasına gizlenmiş daha da çarpık ruhlarıyla Ferelden'in kâbusu haline dönüştüler.

Ama karşılarında kendilerine denk bir güç buldular: Grey Warden! Onlar, karanlığı savuşturmak için her şeyi, kendi saf ruhlarını bile feda edenlerdi. DarkSpawn lanetiyle başa çıkabilmek için onun kadar güçlü olmaları gerekiyordu. Savaş meydanında paramparça olan cesetlerin leş gibi kokusu genizlerini yakarken, yaptıkları fedakarlığı akıllarının ucundan bile geçirmiyorlardı. Çünkü bir Grey Warden olmanın ne demek olduğunu sadece Grey Warden olanlar bilebilirdi. Ölesiye nefret ettiğin bir yaratığın kanını içmek zorunda kalmanın ne demek olduğunu…

DRAQULIA… FROST… ANNA… DARRIAN…
Dragon Age tam bir rol yapma oyunu. Bioware'in gerçekçi karakterler yaratmadaki başarısını düşünün ve Dragon Age'i bu başarının zirvesine yerleştirin. Çünkü bu, kendi başınıza, "tek kişilik ordu" misali Ferelden'in kan kokan topraklarında elinizi kolunuzu sallayarak dolaşabileceğiniz bir deneyim değil. Yol arkadaşlarına, hatta gerçek dostlara ihtiyaç duyacağınız bir deneyim. Fikirlerine ihtiyaç duyduğunuz, zor anlarınızda yanınızda görmekten mutlu olduğunuz karakterlerden bahsediyorum. Canınızı acıtacak kadar ağır sözler söyleyebilen, kalbinizin daha hızlı atmasını sağlayan yol arkadaşları bunlar. >>

ORIGINS

Dragon Age Origins'in en can alıcı özelliklerinden biri de oyuna adını veren "Köken" konusu. Kendiniz için belirlediğiniz ırk ve sınıfa göre altı kökenden birini seçebilecek, bu sayede oyuna geçmişinizin ve toplumsal statünüzün getirdikleri ve sizden alıp götürdükleriyle başlayacaksınız. Kökeniniz oyunun her anında oyun deneyimini etkileyeceği için size tavsiyem en az 2-3 kökenle oyunu baştan sona oynamanız. İnanın bunu yaptığınıza değecek (Bkz. Origins kutucukları).

ORIGINS

Dwarven Commoner

Cücelerin son derece katı kurallarla belirlenmiş sosyal sınıfları arasında Şehirli Cüceler arada sıkışıp kalmış bir sınıfı temsil eder. Sadece karınlarını doyurmak için yapmak zorunda kaldıkları pis işler bile onların toplum tarafından dışlanmasına yetmiştir. Hayatın bu aşılamaz çizgisinde yaşamak zorunda olan şehirli cücelerden birini seçtiğinizde, hayatınızı devam ettirmek için sizi sömüren suç çetesinden kurtulmak isteyip istemediğinize karar vermeniz gerekecek.





Ostagar savunması başlar başlamaz epik bir hikâyenin içinde olduğunuza dair en ufak bir şüpheniz bile kalmıyor.

>> Yol arkadaşlarınızla aranızdaki ilişkileri kuvvetlendirmek ya da her şeyi mahvetmek elinizde. İşin güzel tarafı da bu aslında. Bazen ateş başında kısa bir sohbet, bazen hediye olarak vereceğiniz ve ay ışığı altında inanılmaz güzellikte parlayan bir elmas... Yol arkadaşlarınızla aranızdaki ilişkiyi güçlendirmenizi sağlayabilecek birçok fırsat çıkacak karşınıza. Bazen onlar için önemli olan şeyleri kendi canınızdan bile önemli sayacak ve sadece onların gözündeki ufacık bir pırıltı için hayatınızı tehlikeye atacaksınız. Zaten güven olmadan, dayanışma olmadan dostluğun ne anlamı var ki? Hayatlarını size adamalarını istiyorsanız siz de aynısını onlar için yapmak zorundasınız.

Ferelden'de dolaşırken yanınıza üç yol arkadaşı alabiliyorsunuz. Ancak sakın Dragon Age'i daha önce oynadığınız oyunlarla karıştırmayın. DVO'larla hayatımıza giren tank, DPS, şifacı gibi kavramlara Dragon Age'de azami önemi göstermek zorundasınız. Bioware'in önceki oyunlarında buna benzer bir sistemin yakınından bile geçilmiyordu. Yani gidip iki "hasar verme uzmanı" savaşçı, bir ölümcül büyücü ve bir hırsız alıp önünüze geleni kesmeyi bekliyorsanız büyük bir yanılgı içindesiniz.

KAN KOKUSU

Düşmanın tüm öfkesini tek başına göğüsleyecek sağlam bir tank yaratmak, DPS savaşçınız ve büyücünüzle düşmanın canına okumak iyi bir

1



2

BİR OGZ YAZARININ İTİRAFI: "ÇOK FECİ YANILDIM"

Tamam, kabul ediyorum, feci şekilde yanıldım. "Baldur's Gate'in ruhani takipçisi" olmak gibi çok ciddi (ve başarması zor) bir hedefin peşinde koşarken sürekli aksiyonundan bahsedilen, sadece PC'ye özel çıkması gerekirken konsollara da aynı anda çıksın diye çıkış tarihi geciktirilen Dragon Age'in elimizde patlayacağını düşündüm. Hatta bir de utanmadan kalkıp bunun hakkında *OyunEzer* yazdım. Ancak sonuçta ezilen ben oldum ve doğrusunu söylemek gerekirse bundan hiç şikayetçi değilim. Zira Bioware bana sadece laflarımı yedirmekle kalmayıp hayatımın en muhteşem oyun tecrübelerinden birini de yaşattı.

Uzun zamandır içindeki karakterlerle bu kadar özdeşleştiğim, hikâyesini bu kadar heyecanla oynadığım, dakikalarca ekrana bakıp yapacağım seçimin sonuçlarını düşündüğüm, kendimi bu kadar içinde hissedebildiğim bir oyun olmamıştı. Gerçekten de Bioware verdiği sözleri yerine fazlasıyla getirmiş. Erce'nin de benimle aynı hisleri paylaştığından emin olduğum ve oyunu sizlere mükemmel bir şekilde anlattığını bildiğimden çok detaya girmeye gerek duymuyorum. Ancak yine de şunu söylemeden geçemeyeceğim sanırım; RYO severler, *Baldur's Gate*'ten beri beklediğimiz ve yolunu gözlediğimiz o oyun karşımızda... **-Can Arabacı**

ORIGINS



Frost Aeducan

Orzammar'da çok sevildiğimi biliyorum. Halkın gözünde şanslı olanlardan biriyim, kralın en sevdiği oğullarındanım, el üstünde tutuluyorum. Bugün komutanlığa terfi ettim. Babamın, yani kralın onuruma verdiği yemekte bir kez daha gördüm ki soyluların dünyası hiç de halkın gıpta ettiği gibi değil. Bir bilseler aramızda ne pis politik oyunlar döndüğünü, en ufak bir hatanızda üstünüze çullanmak üzere bekleyenleri bir bilseler.

Abim Trian tahtın yasal varisi, çünkü aramızda en yaşlı olan o. Yine de etrafta yeni kral olarak benim aday gösterileceğime dair dedikodular dolaşıyor. Kulağıma gelenler yalnızca bununla sınırlı da değil, Trian'ın benim kral olmamı engellemek için elini kana bulamaktan çekinmeyeceğini de duyuyorum. Sanırım şu an güvenebileceğim tek kişi diğer kardeşim Bhelen. Kararımı çoktan verdim aslında, Grey Warden'a katılarak buralardan uzaklaşacağım. Bu çekişmelerin, ihanetlerin, yalanların bir parçası olmak istemiyorum. Umarım çok geç kalmamışımdır.

Dwarwen Noble

Ferellden'in cüceleri, Darkspawn'a yüzyıllardır karşı koydukları devasa yeraltı kalelerinde yaşarlar. Bu kaleler uzun yıllar boyunca sürekli tekrarlanan Darkspawn saldırıları sırasında parçalanmış ve işgal edilmiştir. Tüm bu büyük savaşların getirdiği tecrübeyle, Ferelden üzerinde dolaşan kötülüğü belki de en iyi bilenler cücelerdir. Cüce kralının favori çocuğu olarak, ilk önemli askeri görevinizde yapacaklarınızla adınızı duyuracaksınız. Ama unutmayın; büyük gücün bedeli de büyüktür. Cüce dünyasında en az Darkspawn kadar tehlikeli bir şey varsa o da politik oyunlar sonucunda sırtınızdan bıçaklanma ihtimalinizdir.

1- İşte karşınızda Morrigan. Oyunun ilk posterlerinde gördüğümüz şirin kız o.

2- Bu arkadaşla ilk karşılaşmanızda dizlerinizin bağının çözülmesine engel olamıyorsunuz.



Oyunda bunlar gibi dev silahları da kullanaarak düşmanın canına okuyabilirsiniz.

çözüm olabilir. Tamam ama nasıl savaşacaksınız? Bioware'in diğer oyunlarını oynayanlar savaş konusunda eminim hiçbir sıkıntı çekmeyecek. Oyunu istediğiniz zaman durdurabildiğiniz bu sistemde, yapacağınız hareketleri sıralayabilir ve uyguladığınız taktiklerin işe yarayıp yaramadığını büyük bir zevk ya da keder içinde izleyebilirsiniz. Oyunda hem yakın kamera açılarını hem de "taktiksel kamera" adı verilen ve *Baldur's Gate* zamanını çağrıştıran kamerayı kullanabilirsiniz.

Açıkçası savaş anlarında taktiksel kamerayı kullanmak en mantıklı yol. Bu sayede çevrede olan biteni iyice gözlemleyebilir ve bir sonraki hareketinizi buna göre belirleyebilirsiniz. Her bir karakteri tek tek kontrol edebiliyor olmanın sağladığı rahatlık gerçekten inanılmaz. Ama eğer "kafa göz dalma" modundaysanız, yol arkadaşlarınız için daha genel bir davranış şablonu çıkartabilir ve belirli durumlarda ne yapacaklarını belirleyebilirsiniz. Örneğin ölümcül büyücümüz Anna Surana'yı ele alalım. Anna'ya normal şartlarda savunma halinde kalmasını ve sadece tehlike anlarında size arka çıkmasını söyleyebilirsiniz. Ama sadece bu temel davranış şekliyle sınırlı kalmak zorunda değilsiniz. Düşünün bir kere… Büyük bir savaş meydanındasınız ve karşınızda sadece hayvan leşi gibi kokan DarkSpawn'lar yok. Cehennemin en derin çukurlarından çıkıp gelmiş ve nefret dolu devasa bir Ogre de size doğru olanca hızıyla koşuyor. Bir kaya kadar güçlü Frost Aeducan'a Ogre'nin önünü kesmesini ve aynı zamanda diğer savaşçıların, özellikle de okçuların tüm aggro'sunu üzerinde toplamasını söylediniz. Draqulia Cousland de düşman büyücülerini etkisiz hale getirmek için yola çıktı. Darrian Tebris'in işiyse gölgelerde gizlenmek ve en savunmasız anlarında düşmanlarının üzerine bir ölüm meleği gibi inmek.

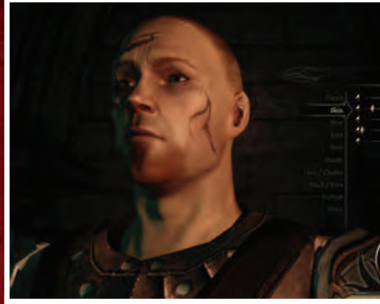
Tam bu noktada daha derin bir taktik anlayışına ihtiyacınız var. Anna'ya sadece Ogre'ye mi saldıracaksınız yoksa diğer düşmanları birer böcek gibi ezmeye mi yoğunlaşacaksınız? Gidin taktik ekranına ve karakterinizin ne zaman ne yapacağını belirleyin. En güçlü olana mı saldıracaksınız, en güçsüz olana mı? Düşmanlardan sağlığı %50'nin altına inenlerle mi uğraşmayı tercih edersiniz, yoksa son bir ölümcül darbe bekleyenlerin celladı mı olacaksınız? Karakterinizi en güçlü yaratığa ateş topu fırlatmaya programlayabilir, hemen ardından büyü oklarıyla onları teker teker öldürmesini söyleyebilirsiniz. Anna bunları yaparken bir saldırıya maruz kalırsa hemen kontrolü elinize alabilir ve Draqulia'nın ufak çapta bir katliam

KONSOLDA OYNASAM SAYILIR MI?

Şüphesiz Dragon Age'in doğal ortamı sevgili PC'lerimiz. Ama oyunu konsolda oynamak zorunda kalanlar da fazla üzülmesin. PC kadar doğal hissettirmese de Bioware bu epik deneyimi konsollara aktarmakta son derece başarılı olmuş. PS3 grafik kalitesi olarak daha iyi bir deneyim vaat etse de, X360'daki saniye başı kare oranı PS3'e göre daha başarılı.

SAKIN DRAGON AGE'İ DAHA ÖNCE OYNADIĞINIZ OYUNLARLA KARIŞTIRMAYIN. DVO'LARLA HAYATIMIZA GİREN TANK, DPS, ŞİFACI GIBI KAVRAMLARA DRAGON AGE'DE AZAMİ ÖNEMİ GÖSTERMEK ZORUNDASINIZ.

ORIGINS



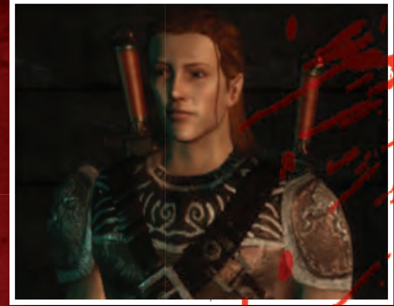
Draqulia Cousland

Adım Draqulia Cousland… Ferelden'de yaşayan en şanslı canlılardan biri olarak geçerdi adım. Evet "geçerdi" diyorum çünkü her şey bir anda paramparça oldu. Bu laneti üzerimize getiren neydi, hâlâ bilmiyorum. Tek hatırladığım Duncan'ın gelişiyle birlikte her şeyin değiştiği. Ama şimdi anlıyorum ki Duncan'ın tek amacı beni kaderime doğru hafifçe itmekti. Çünkü o olmasa bugün bu satırları yazıyor olmak yerine, o lanet olası DarkSpawn'ların kokuşmuş leşleriyle birlikte kalemin önündeki topraklarda yatıyor olurdum. Belki bugün ben ayaktayım ama bir parçamı, önemli bir parçamı yitirdim o gün… Grey Warden olmak üzere ileri bir adım attığım gün, Grey Warden olmanın ne demek olduğunu öğrendiğim gün oldu. Sanırım her şeyin bir bedeli var… Umarım bir daha kimse benimkine benzer bir bedel ödemek zorunda kalmaz…

Human Noble

İnsan Soylusu olarak başladığınız bir hayat, Ferelden dünyasına adım attığınız ilk günden itibaren birçok imtiyaza sahip olmanız anlamına gelir. Aldığınız eğitim ve toplumdan gördüğünüz saygı; elinizde tuttuğunuz maddi manevi kaynaklarla birleştiğinde Ferelden'in en şanslı varlıklarından biri olduğunuzu kolayca fark edebilirsiniz. Ama büyük güç beraberinde büyük sorumluluklar da getirir, bunu unutmayın. Daha oyunun başında, bugüne kadar sahip olduğunuz her şeyin bedelini ödemek adına görev başına çağrıldığınızda, atalarınızın şanlı tarihini yüceltmek dışında bir seçeneğiniz olmadığını göreceksiniz.

ORIGINS



Darrian Tebris

"Hadi kalk artık kuzen! Bugün senin büyük günün!" Shianni beni yatağımdan sürükleyerek kaldırırken biraz daha uyumak ve kalkıp "büyük güne" hazırlanmak arasında çelişkiye düşüyorum. Bu çifte düğünün gerçekten gerekli olup olmadığını düşünmeden edemiyorum ama Alienage'daki herkes kutlama havasına girmiş durumda. Diğer kuzenim Soris'i Alienage'ın yıkık dökük binalarından birine sırtını vermiş, benim yaklaşmamı izler halde buluyorum. "Eee kuzen, bugün ikimiz de evleniyoruz ha!" Soris'le beraber müstakbel gelinlerimizi görmeye gittiğimizde heyecanım biraz yatışır gibi oluyor. Derken Soris beni dürtüyor: "Başımız belada..."

Bir grup insan yanımıza yaklaşıyor. Adamın içki kokan leş gibi nefesi yüzüme çarpıyor. Sarhoş insan, etraftaki tüm elf kadınlarına sarkarken öfkeyle dişlerimi sıkıyorum. Shianni ise harekete geçiyor ve bulduğu vazoyu adamın kafasına tüm gücüyle savuruyor. Diğer insanların adamın başına toplanırken "Aptal elf, kime bulaştığınızın farkında mısınız? Arl'ın oğlu Vaughan'ı yaraladın!" dediğini duyuyorum. Shianni korkuyla titremeye başlıyor: "Ben… Bilmiyordum…" Korumacı bir şekilde Shianni'nin önüne geçiyorum ve adamlara gözdağı vermeye çalışıyorum. Ama içimden bir ses bu işin burada sona ermeyeceğini söylüyor. Bütün içgüdülerim elflerden zaten nefret eden insanların aradıkları mazereti bulduğunu ve fırtınanın çok yakında kopacağını haykırıyor.

City Elf

Ferelden'de Şehir Elfi olmak kadar zor olan çok az şey vardır… İnsanlar tarafından esir edildikten sonra yaşadıkları hayatı, sefalet ve pislikle özetlemek mümkündür. Bu hayatın içinde eğlence ve mutluluğa çok az sıra gelir ki düğün günleri de işte bu özel vakitlerdendir. Ama soylulardan biri düğünü basıp "hakkı olanı" talep ettiğinde, nasıl tepki vereceğinize bağlı olarak tüm Şehir Elflerinin kaderini değiştirecektir.




Sanırım bir ara gidip elimizi yüzümüzü yıkamamız gerekecek.

SAKIN GÖZÜNÜZ KORKMASIN. DRAGON AGE'İN ARAYÜZÜ O KADAR USTACA HAZIRLANMIŞ Kİ, YAPMAK İSTEDİĞİNİZ ŞEY NE OLURSA OLSUN NEREDEYSE HİÇ ZORLANMADAN HALLEDEBİLİYORSUNUZ.

İNDİRİLEBİLİR İÇERİKLER

Bioware'in Dragon Age için gerçekten büyük planları var. Ve bu planların önemli bir kısmını da indirilebilir içerikler (DLC) oluşturuyor. Oyunun çıktığı gün yayınlanan onlarca eşyayı saymazsak şu ana kadar iki sağlam DLC'miz var. Ayrıca oyunu alan herkesin sahip olacağı ve hem Dragon Age hem de *Mass Effect 2*'de geçerli Blood Dragon Armor'u da unutmamak gerek.

Stone Prisoner
Bioware bu DLC'yi oyunu satın alan herkese ücretsiz olarak veriyor. Oyunun hiçbir DRM koruması içermediğini düşündüğümüzde DLC'ler sayesinde oyunun orijinal olarak satışını sağlama fikri benim çok hoşuma gitti. Shane isimli "güç" timsali yol arkadaşına sahip olmak isteyenlerin yapması gereken görevi içeriyor bu DLC.

Warden's Keep
Oyunun ilk paralı DLC'si Warden's Keep, oyuna birkaç saatlik ekstra içerik katıyor. Soldier's Peak… Bazıları burayı şeytanların ele geçirdiğini söylerken, bazıları da ihanete uğrayıp katledilen huzursuz Grey Warden ruhlarının sesleriyle bu tepelerin her gece inlediğini söylüyor.

Bu DLC'nin en önemli özelliği grubunuzun taşıma kapasitesini artırıyor olması. Ancak oyuna kattığı sadece bu değil; yeni büyü, yetenek ve eşyaları da unutmamak gerekiyor.

Return to Ostagar (Çıkacak)
Ostagar'a dönüp ihanete uğramış kardeşlerinizin intikamını mı almak istiyorsunuz? Yakında bunun için beklediğiniz şansı bulacaksınız. Ostagar meydanındaki vahşi savaştan sağ olarak kurtulduğu iddia edilen ve yıllar süren esaretinden kaçmayı başaran eski bir savaşçının yardımına ihtiyacı var. Yeniden kılıcınızı kuşanmanın ve savaş meydanına dönmenin vakti sizce de gelmedi mi?

DLC Kurulumu
Dragon Age kuşkusuz muhteşem bir oyun ama onun da ufak tefek hataları var. Bunların en önemlisiyse DLC kurulumunda yaşanan sıkıntılar. Eğer DLC'leri indirebiliyor ama bir türlü kuramıyorsanız bilgisayarınızın "bölge" ayarlarını ve klavye düzenini Amerika'ya göre uyarlayın ve oyun klasörü içindeki "Daupdater" programını kullanarak indirdiğiniz DLC'leri sorunsuzca kurun.

>>yaratmasını sağlayabilirsiniz.
Evet… Taktikler bu kadar önemli Ferelden'de.

DAHA İYİSİ… DAHA GÜÇLÜSÜ…
Oyunda sürekli olarak dört aktif karakterinizin bulunuyor olması diğer karakterlerden vazgeçmeniz anlamına gelmiyor. Maceranız sırasında karşınıza çıkacak olan tüm karakterler kamp yerinizde uslu uslu geri dönmenizi ve onları ekibe dahil etmenizi bekliyor. Ve işin güzel taraflarından biri, yanınıza almadığınız karakterlerin bile maceralarınızdan elde ettiğiniz deneyim puanlarını paylaşıyor olması. Böylece oyunun herhangi bir anında başka bir karakterle yola devam etme kararını verebiliyorsunuz.

Kazandıkları deneyimle olgunlaşan karakterleriniz seviye atladıklarında karşınıza son derece kapsamlı bir yetenek ve büyü sistemi çıkıyor. Karakterlerinizi sınıfına uygun olarak geliştirebildiğiniz bu sistemde gerçekten istediğiniz karakteri önceden planlamanızda büyük fayda var. Çünkü her bir sınıfın iki ayrı alt sınıfı bulunuyor. Yani savaşçı oldunuz diye sürekli olarak kas gücüne başvurmak zorunda değilsiniz. Böyle yapmak isteyenler ilerleyen seviyelerde Berserker sınıfını seçebilirken, büyücülere hayatı zindan etmek isteyenler Templar olmayı tercih edebiliyor. Bu sayede oyunda sadece üç sınıf bulunmasına rağmen son derece derin ve çok fazla olasılığa açık bir karakter gelişimiyle karşılaşıyorsunuz.

Her RYO'da olduğu gibi Dragon Age'de de ciddi bir envanter yönetimi gereksinimi var. Sadece aktif karakterlerinizi değil, kampta bekleyen karakterlerinizi de sürekli olarak göreve hazır tutmak için envanter yönetimini iyi yapmalısınız. Karakterlerinizin her zaman en iyi silahlara ve zırhlara sahip olmasını sağlamak en önemli görevlerinizden biri olmalı. Ama sakın gözünüz korkmasın. Dragon Age'in arayüzü o kadar ustaca hazırlanmış ki, yapmak istediğiniz şey her ne olursa olsun neredeyse hiç zorlanmadan halledebiliyorsunuz.

ORIGINS

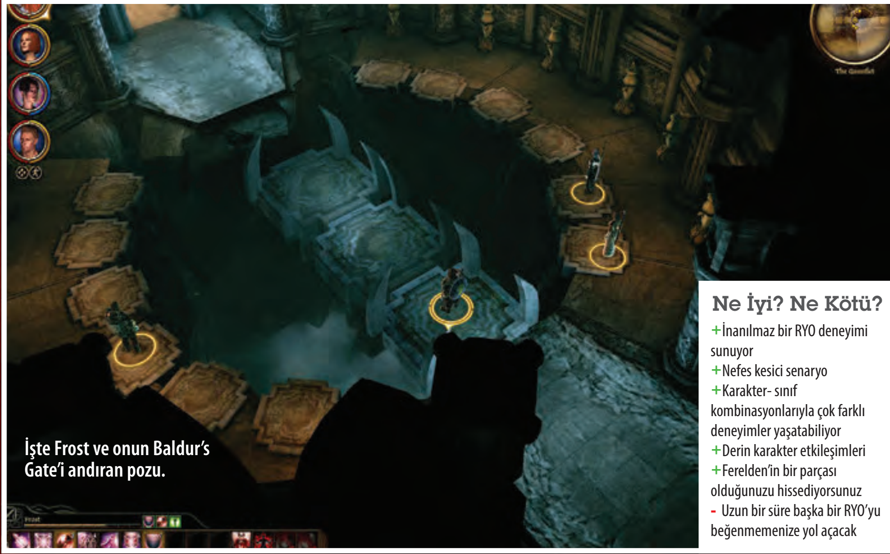


Anna Surana

Adım Anna… Anna Surana. Ferelden'de Elf olmak ne kadar zordur biliyor musunuz? Sadece ırkımız yüzünden neler çektiğimizi? Sarı saçlarımın altında parıldayan koyu kahverengi gözlerim ve etkileyici tebessümüm bile ırkıma karşı beslenen duyguları unutturmaya yetmiyor. Ama benim hakkımda bilmedikleri bir şey var. Küçüklüğümden beri bildiğim bir şey… Beni yeni bir başlangıca sürükleyen, bu dünyadan yitip gitmişlerin bile bir türlü peşimi bırakamamasına sebep olan bir şey… Hâlâ bu güce layık mıyım değil miyim bilmiyorum. Harrowing dedikleri o vahşi sınavı bile atlatmış olmama rağmen, bu güç karşılığında ödediğim bedele gerçekten değer miydi, bilemiyorum…

Magi
Ferelden'de büyücü olmak iki tarafı keskin kılıç gibidir. Yapabildikleri birbirinden güçlü büyülerin karşılığında inanılmaz bedeller ödemek zorunda kalırlar. Sadece en güçlüleri Ferelden'in vahşi dünyasında büyücü olma şansına erişir. Ama bir süre sonra bunun gerçekten "şans" mı yoksa üzerlerine çöken bir "lanet" mi olduğunu ayırt edemez hale gelirler. Sahip oldukları güce doğru çekilenlerin varlığı onları hayatları boyunca yalnız bırakmaz.


Evet... Dragon Age vahşi bir oyun. Bu da kanıtı!



İşte Frost ve onun Baldur's Gate'i andıran pozu.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İnanılmaz bir RYO deneyimi sunuyor
+ Nefes kesici senaryo
+ Karakter- sınıf kombinasyonlarıyla çok farklı deneyimler yaşatabiliyor
+ Derin karakter etkileşimleri
+ Ferelden'in bir parçası olduğunuzu hissediyorsunuz
- Uzun bir süre başka bir RYO'yu beğenmemenize yol açacak

ORIGINS

Dalish Elf

Ferelden'in ormanlarında gönüllerince gezen Dalish Elfleri gözüpek savaşçılar ve avcılar olarak nam salmışlardır. Şehirde yaşayan akrabalarından farklı olarak insanlara boyun eğmemişler ve vahşi dünyada varlıklarını sürdürmeye devam etmişlerdir. Onlar "gerçek" Elflerdir. En azından Dalish'ler böyle düşünür. Günlük nöbeti sırasında karşılaştığınız esrarengiz mağarayı araştırmaya karar veren genç bir Dalish olarak, hayatınızı değiştirecek bir keşfin eşiğinde olduğunuzu fark etmeyeceksiniz bile. Özellikle "bir şey" var ki, kendiniz ve tüm dünya hakkında bildiğiniz her şeyi paramparça edecek.

FERELDEN'İN EŞSİZ TARİHİ

Dragon Age, epik bir hikâyenin tam ortasına fırlatıyor sizi. Sadece ana hikâyeyi bitirmek bile onlarca saat alıyor. Ama eğer deneyimi tam olarak yaşamak istiyorsanız tüm yan görevleri yapmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Yalnız burada unutmamanız gereken bir şey var: Ferelden'de karşılaşacağınız öyle olaylar olacak ki vereceğiniz kararlar oyunun gidişatını ciddi şekilde etkileyecek. Sadece ana görevlerde değil, yol arkadaşlarınızla olan ilişkileriniz sonucunda ortaya çıkacak durumlarla başa çıkarken de önemli kararlar vermeniz gerekecek. Bazı kararlar sizi öylesine gerecek ki diğer kararı vermeniz durumunda ne olacağını öğrenme dürtüsüyle yanıp tutuşacaksınız.

Dragon Age'in arkasında inanılmaz bir tarih yatıyor. Bu öylesine epik bir hikâye ki Ferelden'in geçmişine ait en ufak bir detayı bile atlamak istemiyorsunuz. Etraftaki her bir kitap, size anlatacak hikâyeleri olan her bir canlı ilginizi çekiyor.
Hele bir de bu dünyanın son derece ihtişamlı bir şekilde gözlerinizin önüne serildiğini düşünün. Birbirinden güzel tasarlanmış kaleler, zindanlar, ormanlar ve büyük savaş alanları... Dragon Age gerçekten iyi görünen bir oyun. Tabii ki de onun da eksik kaldığı bazı yanlar var. Adını ilk kez duymamızın üzerinden dört yıl geçtiğini düşünürseniz bazı kaplamaların biraz eski görünmesini anlayışla karşılayabilirsiniz. Açıkçası oyunda beni rahatsız eden, rahatsız etmeyi bırakın gözümü ekrandan bir saniye olsun ayırmama neden olan bir şey görmedim. Ama bence özellikle karakter animasyonlarına dikkat etmelisiniz. Savaş anlarında karakterlerinizin hareketlerini izlemek bile büyülenmenizi sağlıyor. Hele o lanet olasıca DarkSpawn'lardan birinin kafasını gövdesinden ayırdığınızda "işte bu!" diye haykırmak istiyorsunuz.

1- Eğer adamlarınızı doğru kullanabilirseniz bu savaştan canlı çıkmak için "ufak" bir şansınız olabilir.

2- Eermmm.. Ufak çapta bir katliam oldu sanırım.

Peki ya binlerce satırlık diyaloglara ne demeli! Ya da muhteşem seslendirmelere… *Baldur's Gate*'in mirasçısının başıbozuk, ne oldum delisi bir kendini bilmez değil, "kökler"in hakkını veren bir takipçi olduğunun yaşayan kanıtı gibi her bir detay. Her şey tek kelimeyle muhteşem…

BİTMEYEN RÜYA

Sizlere kesinlikle bir "oyun" anlatmadım bu sayfalarda. Hayatınızın en muhteşem deneyimlerinden birini yaşamak üzeresiniz. Karşınıza akla hayale sığmayan iddialarla çıkan birçok oyun olduğunu biliyorum ama çok azı gerçekten vaat ettiklerini yerine getirebiliyor. İnanın, Dragon Age harcadığınız her bir kuruşun hakkını sonuna kadar verecek. En son ne zaman bir oyunda 80 saat harcadığınızı düşünün. Ve bu 80 saatin her bir anını gerçekten yaşadığınızı…

Dragon Age böyle bir şey işte… Ona ister "sevgili" deyin, ister "rüya". Ama lütfen kendinizi bu şefkatli kollara bırakmaktan çekinmeyin. Çünkü size ihtiyacınız olan her şeyi verecek Dragon Age.

Not: Eser ve Can… Eşsiz katkılarınız için çok teşekkürler...

> **Tür:** Rol Yapma Oyunu > **Yapım:** Bioware > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz çift çekirdekli işlemci, 1.5GB RAM, ATI X1550 ya da GeForce 7600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz çift çekirdekli işlemci, 4GB RAM, ATI HD 3850 ya da GeForce 8800GTS ekran kartı > **Web Sitesi:** dragonage.bioware.com

SON KARAR

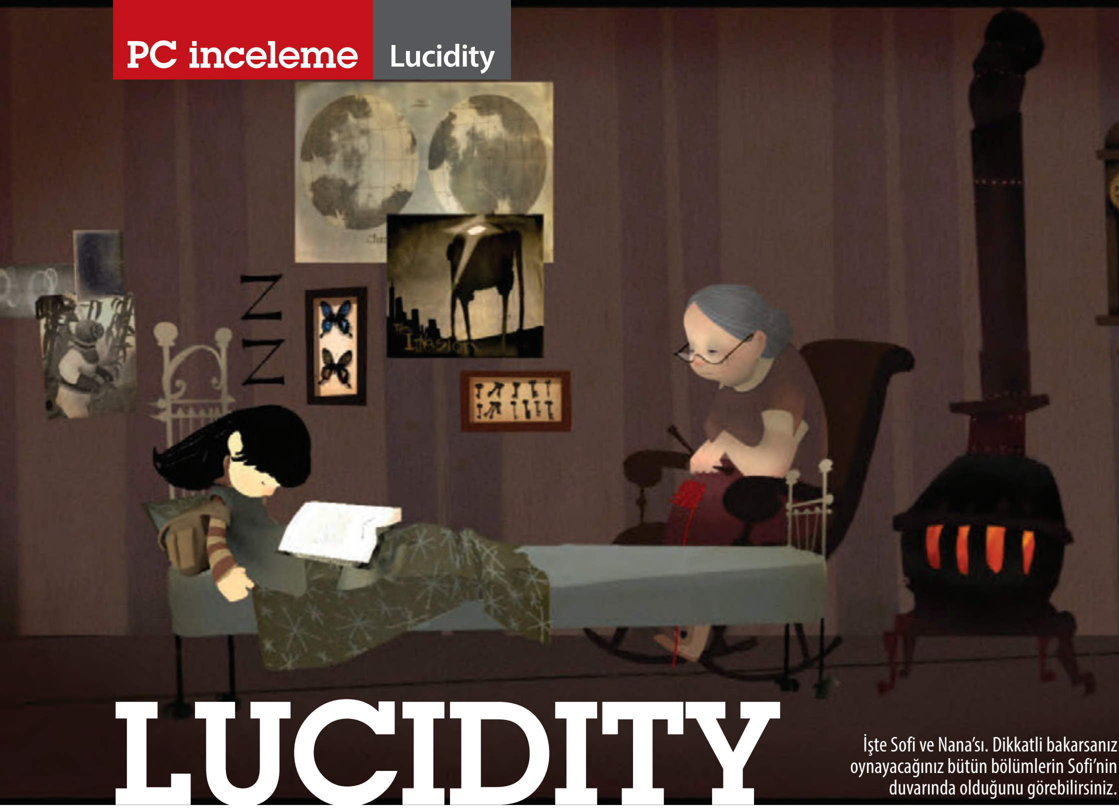
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Buradan gidin lütfen… Gidin ve Grey Warden olmanın ne demek olduğunu bir an önce öğrenin.

9.4





LUCIDITY

İşte Sofi ve Nana'sı. Dikkatli bakarsanız oynayacağınız bütün bölümlerin Sofi'nin duvarında olduğunu görebilirsiniz.





1- Uzaklarda bir yerlerde tetrisler ağlıyor.

2- Su altı bölümleri dışında Luicidty sizi çok zorlamayacak.

YAVRUCUM SENİN BABANIN YEŞİL SAÇLARI VE MAVİ BİR CÜBBESİ VARDI -ALİ SEZGİN

Geçmişimle ilgili kimseye anlatamadığım bir sırrım var. 24 yıl sonra bunu ilk defa size açıklayacağım. Ne zaman yalnız başıma kalsam etrafında küçük yeşil saçlı insanlar görürdüm. Yanlış anlamayın, hiçbiri bana zarar vermezdi hatta ne yaptıklarını bildiklerinden bile emin değilim. Sadece boş boş yürüp dolaplarımdan, yüksek köşelerden tereddüt etmeden ölümlerine atlardı.

Hepsi aslında bir bilgisayar oyunuyla başladı. Küçücük bir diskete sığmaları sizi kandırmasın, aslında onlar dünyayı ele geçirmek üzere gönderilmiş güçlü bir varlığın piyonlarıydılar. İsimleri Lemmings'di ve tek amaçları insanları çıldırtmaktı. Size saçma geliyor olabilir ama gerçek bu. Yeşil şeytanlar bir çizgi halinde dizilir, eğer yardım etmezseniz hiç düşünmeden sonları olacak tuzakların içine doğru yavaş yavaş yürürlerdi.

"BABAN SEN DOĞMADAN HAZİN BİR İŞ KAZASINDA ÖLDÜ EVLADIM"

Küçük yeşil insanlar görmek için biraz fazla büyüdüm ancak Lucidity sayesinde onların yerini başarısız bir lobotomi ameliyatından yeni çıkmışcasına takılan Sofi isimli hanım kızımız alacak gibi. Tahmin edebileceğiniz üzere Sofi'nin kendine ait ilginç mi ilginç bir öyküsü var. Ama maalesef Lucidity bize bu öyküyü anlatmaya uğraşmadığı için bu kızın derdi nedir, neden intahara meyilli hiç bir fikrimiz yok.

Sofi büyükannesinin yanında uykuya dalıyor ve rüya aleminde kendini öldürmeye çalışıyor. Bizim görevimizde çeşitli obje ve imgeleri kullanarak kızımızın hayatta kalmasını sağlamak. Tetris misali elimize gelen objeleri doğru yerde kullanarak durmak bilmeden ilerleyen bu manyak kızın çukurlara düşmesini veya agresif kurbağalar tarafından darp edilmesini engellemeye çalışıyoruz. Örneğin merdiven işareti geldiğinde bunu doğru yerde kullanarak Sofi'nin yukarı tırmanmasını sağlıyor, hemen ardından gelen sapanla ileri fırlatabiliyoruz. Sofi'nin alt benliği olarak onu kurtmaya çalışıyorsak da bu kızın kendini ölüm tuzaklarına atma sebebi nedir bilemiyoruz.

"PLATFORMDAN DÜŞÜP DİKENLERE SAPLANMIŞ"

Lucidity düzgün bir grafik tasarımcının elinden çıkmış, orası kesin. Üç boyutlu olarak tasarlanan kurbağa, börtü böcek gibi düşmanlar ne yazık ki yaratılmak istenen kolaj havasını fazlasıyla bozuyor. Buna rağmen arka planlar olsun, kullanılan filtreler olsun hepsi rüya atmosferini ve o büyülü ortamı sağlamakta fazlasıyla başarılı. Görsellerde Monkey Island'ın yeniden yapımında denk geldiğimiz kolajımsı yapı biraz da abartılarak kullanılmış.

Sorun şu ki Lucidity'nin grafiksel yapısı tasarlandıktan sonra bu grafiker arkadaşa doğruca dış kapının yolu gösterilmiş. Görseller ve grafikler ne kadar başarılıysa hikaye anlatımı da o kadar. Bu kadar masalsı bir oyunun hikayesini anlatmaktan aciz oluşu aslında ironik sayılabilir.

Lucidity hala ilginizi çekiyorsa dikkatinizi buraya verin lütfen; Söyleyeceklerim bitmedi. Bölüm tasarımları en azından Braid gibi ilginç veya akıllıca olsaymış Lucidity'nin halen benden ortalama bir puan alma fırsatı olabilirdi. Bu oyunun oynanışı akıyor olmalı. Sonuçta bir yanda elimizde kendini doğanın durdurulamaz bir gücü sanıp önüne ne gelirse atlayan bir kız var. Diğer yandaysa karışık bir tetris oyunu oynurmuşcasına akan parçalar. Oyun o kadar yavaş ve temposuz ilerliyor ki Sofi'yi geçmesi imkansız gözüken bir tuzaktan bile kurtarsanız herhangi bir başarı veya tatmin duygusu hissedemiyorsunuz.

Güzel görselleri ve sanatsal tarzının dışında Lucidity tam anlamıyla harcanmış bir fikir olup çıkmış. 10 dolarlık fiyatı ben ve Varyemez Amca gibi pinti oyuncuları kendine çekecektir elbette (*ben bu yazıyı okurken Steam'de 2,5 dolardı. Derhal yumuldum! - Sinan*) Ne yazık ki oyunu oynadığım süre boyunca Lucidity'nin verdiğim 10 doların hakkını verdiğini hissedemedim ben.



1- Ne olursa olsun Sofi'nin bir noktada sıkışması mümkün değil. Dikkatli düşünün ve kızımızı bulunduğu noktadan neyin çıkarabileceğini düşünerek plan yapın.

2- Objeleri iyi yerleştirmek gerekiyor ama kamera sürekli kaydığı için sık sık ıskalayacaksınız.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bu kadar başarılı bir sanatsal yaklaşıma böyle oynanış hiç gitmemiş.

5.6



> **Tür:** Platform > **Yapım:** Lucas Arts > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok (Steam'de 10$) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.lucasarts.com > **Minimum sistem:** 3.2 Ghz işlemci, Geforce 6600 GT veya Radeon X600 GPU, 512 MB RAM 1 GB SD Alanı > **Önerilen sistem:** Core 2 Duo işlemci, Geforce 6600 GT veya Radeon X600 GPU, 1 GB RAM

Salomé'nin bildik fakat eskimeyen oyunları.

FATALE: EXPLORING SALOME

O'NA BAKMAMANIZI SÖYLEMİŞTİM SİZE - B. EMRE ÜLGEN

Kendimi okuyucuya Oyungezer'in ikinci yıl armağanı mı yoksa yeni yıl hediyesi mi olarak lanse edeyim diye düşünürken, havalı bir giriş yapmaktan çok daha büyük bir sorunum olduğunu farkettim; Fatale'i hiçbir genelgeçer ölçüte vuramıyor, dolayısıyla değil incelemek, kalem dahi oynatamıyordum. Çaresizlik ve daha ilk yazımda bol altmetinli Fatale'nin bana rastgelmesinin verdiği haksızlık duygusuyla ayağa fırlayarak haykırdım: "Bu bir oyun değil!" ("o oyun değil de sen sanki yazar mısın?" diyen gaddar okuyucu, sana da teessüflerimi gönderiyorum).

Yapımcısı Tale of Tales'in de 3 boyutlu bir kısa hikâye olarak tanımladığı Fatale, Oscar Wilde'ın, İncil'de yer alan bir öyküden esinlenerek yazdığı *Salomé* oyununu temel alıyor. Ben, bu bağımsız grubun, hikâyelerini gösterdiklerinden çok göstermedikleriyle anlatmayı tercih ettiklerini bildiğimden, Fatale'ye başlamadan önce cinsellik, şiddet ve ayartma temaları üzerinde kurulmuş olan Salomé'yi okudum. Ama böyle yapınca Fatale, bildiğim bir metnin farklı bir anlatımını tecrübe etmek gibi geldi bana. Oysa öykünün buradaki anlatımı farklı yorumlara açık, dahası oyuncunun hayal gücüne bıraktıkları pay da oldukça fazla. Dolayısıyla, Oscar Wilde'ın versiyonuyla sınırlı kalmak yerine Fatale'den farklı okumalara varmak isteyen oyunculara, Salomé'yi de, bu sayfadaki Salomé'nin hikâyesinin anlatıldığı kutuyu da okumamalarını öneririm.

YERE BAKAN, YÜREK YAKAN

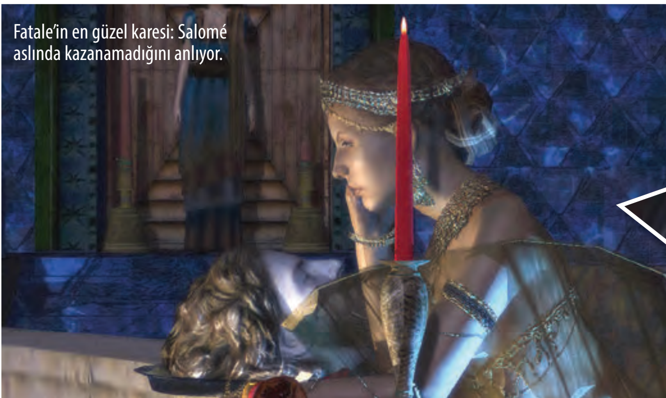
Öyküyü bilen bir oyungezere bile Fatale'nin ilk garip gelecek olan tarafı, oynanışı da kapsaması gereken bir unsur olarak görmeye alıştığımız çevrenin, bizzat oyunun kendisi olması. Mesela, sarayın zindanına hapsedilmiş Yahya'yı oynadığınız ilk kısımda yapabileceğiniz işe yarar tek şey duvarlarda ve havada beliren Salomé oyunundan alıntıları okumak. Sarayın terasında geçen ve zamanın durmuş olduğu üç boyutlu bir tabloyu andıran ikinci kısımda ise, tek etkileşiminiz çevredeki ışık kaynaklarını söndürmek ve bu arada fısıldanan replikleri dinledikten sonra söndürdüğünüz ışıkları ödünç alarak etrafı incelemekten ibaret.

Bu tekinsiz anlatım yetmezmiş gibi, bir de hikâyenin zamanına ters düşen eşyalarla karşılaşarak iyice şaşalıyorsunuz. Mesela "a ne oryantal" derken o da ne; Salomé'un belindekinin bir iPod olduğunu fark ediyorsunuz! Benim bu modern nesnelere naçizane yorumum, hikâyenin günümüzde de geçerliliğini yitirmediğini, özü aynı kaldıkça öykünün tüm zamanlara göre yeniden şekillenebileceğini gösterdikleri yönünde. Bu zamanda kimse size istediğini yaptırmak için *Yedi Tül Dansı* yapmayacak tabii ki demek istiyor Tale of Tales; onun yerine iç kısmında şöyle yazan bir kibrit kutusu gösteriyor: "Ara beni – Salomé".

BİLİYORUM AŞKIN YALAN

Çekici ve düşündürücü bu yeni biçim çok heyecan verici ama ne yazık ki bütünsellikten yoksun. Zindanda geçen kısımdaki başarılı gerilim, ikinci bölümde birden yok oluyor. Önce Yahya'yı akan bir zaman içinde oynarken, aniden bir tablonun içinde Yahya'nın ruhunu dolaştırmaya geçtiğinizde kaçınılmaz bir kopukluk hissediyorsunuz. Üstelik burada havada yüzer gibi bir his vermek üzere denenmiş kontrol sistemi, amacının aksine gayet azap verici.

Fatale'nin tüm garip huylarını ve asiliğini görmezden gelir de oyuna devam ederseniz, yarım saat gibi bir sürenin sonunda hiç renk vermeden pat diye bitiveriyor. Bir yanlışlık olduğu düşüncesiyle yeniden açtığınızda, en güzel numarasını yaparak size dans eden Salomé'yi gösteriyor. Sizse izledikçe cinselliğin, önüne geçilemez bakma itkisinin gücünü kabul ediyor ve bu gücü Salomé'ye vererek yeniden bir "femme fatale" yaratmış oluyorsunuz.



Fatale'in en güzel karesi: Salomé aslında kazanamadığını anlıyor.

Yahya: "Sana bakmak istemiyorum. Sana bakmayacağım. Sen lanetlendin Salomé, sen lanetlendin."

SODOM'UN KIZI: SALOME

Salomé, üvey babası Judea Tetrarkı Herod tarafından hapsedilmiş Yahya'ya aşık olur fakat Yahya, erkek kardeşinin karısıyla evlendiği için ahlâken düşük bulduğu Herod'un üvey kızının duygularına karşılık vermez. Reddedildiği günün gecesinde Herod'un isteği üzerine dans eden Salomé, babasının bu dans karşılığında ne isterse kendisinden dileyebileceğini söylemesi üzerine gümüş bir tepside Yahya'nın başını ister.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Fatale'yi puanlamak, size başından geçen bir hikâyeyi anlatan bir arkadaşınıza "beğenmedim, otur, sıfır" demek gibi.

?.?



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Tale of Tales > **Dağıtım:** Steam (6,99$) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 256 MB ekran kartı, 225 MB sabit disk alanı.
> **Önerilen Sistem:** 2.4 GHz işlemci, 256 MB ekran kartı, 225 MB sabit disk alanı. > **Web Sitesi:** http://tale-of-tales.com/Fatale/



Oyundaki yeni bölümler ya çok kırmızı ya da çok mavi.

Kan dolu bir nehir. Yeni bölgelerden bir tanesinde bu renkten bol bol göreceksiniz.

SACRED 2: ICE & BLOOD

DAHA FAZLA SİLAH, ZIRH VE DAHA FAZLA KAN -BURAK AKMENEK

İlk Sacred'ı çok severek oynamıştım. *Diablo*'dan sonra bence en elle tutulur kes-biç-ilerle oyunuydu Sacred. Üstelik o kadar çok silah ve zırh toplayabiliyor, karakterinizi o kadar güzel değiştirebiliyordunuz ki uzun saatlerimi bu oyuna harcamıştım. Fakat ne yalan söyleyeyim, ikinci oyunda sevgili barbar karakterimi çok aramıştım. Kuzeyli, soylu barbarım yerini *Revenant* havasında bir savaşçıya kaptırmıştı. Üstelik bu tip oyunlardaki değişmez "göğüs göğüse dövüşen karakter en hızlı ve kolay seviye atlayanıdır" mantığından dolayı mecburen "shadow warrior" oynamıştım.

BEN BİR EJDERHA ALAYIM

Yeni paketle beraber yaratabileceğimiz sınıfların arasına Dragon Mage katılıyor. Uzakdoğulu bir tipi olduğu için ilk bakışta bol bol dönen tekme savurmasından korkmuştum ama bu karakter aslında bir şekil değiştirici ve yaratık çağırıcı. Yani direkt olarak saldırı büyüleri kullanabilmesinin yanı sıra bir ejderhaya dönüşebiliyor veya kendisi için savaşacak yaratıklar çağırabiliyor. Ayrıca çoklu oyuncu modu için de çok işe yarayacak büyüleri var. Son olarak bu karakter için üretilen zırhların oyundaki en süslü ve güzel görünen zırhlar olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Üstelik bu karakterle seviye atlamak da kolay. Yani kıskanılacak bir sınıf (yine de barbardan vazgeçemiyorum ben).

KANLI CANLI VE BUZLU OLABİLİR

Zaten fazlasıyla geniş bir dünyaya sahip olan oyuna iki adet yeni bölge eklenmiş. Bildiğiniz üzere hack & slash'lerde, içerisinde at koşturabildiğiniz tek dünya Sacred'ınkidir. Bu defa, yeni iki bölgeye ulaşmak için Tylysium'dan gemiye binmeniz gerekecek. Haritayı yukarı kaydırırsanız Seraphim'lerin avlanma bölgesi olan, buzlarla kaplı Crystal Region'a gitmek için Winged Harbor'a, eğer aşağıya kaydırırsanız şeytani yaratıkların kaynadığı ve High Elflerin mekanı olan Cursed Forest'a gitmek için Nanthar'a yelken açabilirsiniz.

Crystal Region, kristallerle kaplı bir bölge ve buradaki yaratıkların hepsi de bir şekilde bundan etkilenmiş durumda. Kristallerden dolayı burada savaşırken karakterinizin yansımasını sağda solda görmeniz mümkün. Buradaki görevler, malum av bölgesi olduğu için, genelde "şundan şu kadar avla, şunu kes" gibi bol bol yaratık kesmenizi gerektiren şeyler. Fakat Cursed Forest çok daha keyifli. Buradaki lanetten dolayı senaryo daha zengin, yaratıklar şeytani karakterler olduğu için çizimleri daha güzel ve mekân cehennemi andırıyor.

O DA YOKSA IMP ALAYIM

Sacred 2'de bulunan ve banka olarak kullanabildiğiniz sandık da artık elimizin altında. Eskiden yalnızca belli yerlerde bulunan bu sandığa erişene kadar çantamızdaki birçok eşyayı saklamak zorunda kalıyorduk ve yer darlığı çekiyorduk. Şimdi X tuşuna basınca sandığı sırtlanmış bir imp koşa koşa yanımıza geliyor ve işimiz bitince kayboluyor. Böylece alt karakterlerimizle paylaşmak istediğimiz ya da bankaya koyacağımız eşyaları kolayca çantamızdan çıkartabiliyoruz. Eşyalarımızı hızlı bir şekilde satabildiğimiz de düşünülünce, çanta dolu diye loot'u bırakmak ya da çok iyi eşyaları değerinin çok altında elden çıkartmaya mecbur kalmak dertlerinden kurtulduğumuzu müjdeleyeyim. Son olarak, kullanabileceğimiz silah ve yetenek kutucukları da beşe çıkartılmış. Böylece daha çok kombinasyona izin var artık.

Sacred 2 alan olarak zaten çok genişti, şimdi daha da genişlemiş. Aynı şekilde, eşya ve yaratık çeşidi tonlarla ölçülüyordu, şimdi daha da artmış. Ama yapımcıların "yalnızca yeni alanlarda toplam 30 saatlik oyun süresi" iddiası biraz abartı olmuş. Çünkü ben bir alanın tamamını ve ötekinin de yarısını toplam 15 saatte bitirdim. Üstelik görevlerin çoğunu da yaptım.

Yeni alanların oyuna tat kattığı tartışılmaz ama bununla beraber ek paket bug'lardan tamamen arındırılmış da değil. Karakter bazen masalara, duvarlara takılabiliyor, bazı yaratıklar ona saldırsak bile üstümüze gelmiyor, bazı yerlerde minik grafik kusurları çıkıyor. Bir de oynamaya başlamadan önce Sacred 2'yi ve Ice & Blood'ı en son yamasına kadar güncellemezseniz çökme gibi çeşitli teknik sorunlarla da karşılaşabiliyorsunuz.

Sacred 2: Ice & Blood, Sacred 2'yi oynamamış olanlara oyunu denemek için iyi bir bahane sunuyor. Üstelik Dragon Mage gibi en düşük seviyesinde bile güçlü olan yepyeni bir sınıf da oyunla beraber geliyor. Işınlanma, imp gibi yenilikleri de düşünürsek, iyi bir genişleme paketi Ice & Blood. Ama bir yandan da eski oyundaki kemikleşmiş kalıplarını zorlamıyor ve bir süre sonra tekdüzeleşiyor. Halbuki (burada bir miktar spoiler var, isterseniz okumayın) High Elf tarafında bulunan rüya bölümü gibi kısa ama orijinal fikirler oyunun içerisinde bir zıplama yaparak oyuncunun kaybolan ilgisini yeniden toparlayabilirdi. Ice & Blood zengin içerikli ve iyi bir ek paket ama biz Sacred 3'te önümüze serilecek bazı özelliklerle ilgili ipuçlarını da taşısın isterdik, öyle bir şey göremedik, beklemedeyiz.


Dryad oynamamışsanız kesinlikle tavsiye ederim. Özellikle 25'inci seviyeden sonra coşuyor.


Dragon Mage oynarken şekil değiştirip bir ejderhaya dönüşebiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hack & slash delileri için çok fazla malzeme getiren bir paket ama zengin içeriği oyunu monotonluğundan kurtarmaya yetmiyor.

7.5



> **Tür:** Hack & Slash > **Yapım:** Ascaron > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.4GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X800 Ekran Kartı, 21 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.0GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı,21GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www. www.sacred2.com

TORCHLIGHT

SON YILLARIN EN İYİ DIABLO'SU BUDUR -ERCE GÜVEN

Yok yok, sanırım bir süre daha kendime gelemeyeceğim. Yahu daha kaç ay oldu Torchlight'ın adını duyalı? Ya da kim böyle bir şey bekliyordu? Runic Games'i ister tanıyın ister tanımayın, isterseniz de Torchlight ismiyle ilk kez bu sayfada tanışmış olun, eğer *Diablo*-sever bir karakteriniz varsa Torchlight, *Diablo 3*'ten önce oynayacağınız en iyi "Diablo".

"Anlatılmaz yaşanır" lafı klişe olabilir ama genellikle de gerçektir. Şimdi de öyle. Büyünün ve simyanın özünü oluşturan Ember'ın peşinde kazılan dipsiz madenlerin Torchlight kasabasının üzerine düşürdüğü gölgeyi anlatıyor Torchlight ve aynen ilk *Diablo*'da olduğu gibi tek bir kasabada aldığınız görevleri, durmaksızın üzerinize akan yaratıkların cansız bedenleriyle döşediğiniz yollardan geçerek tamamlamanızı istiyor. Ve eğer ben bir oyuna "*Diablo gibi*" değil de doğrudan "Diablo" diyorsam bir nedeni vardır. O da şu: Oyun, ilk iki *Diablo*'yu ve 2005 yılında büyük zevkle oynadığımız *Fate*'i yapan adamların elinden çıkmış, yani bu ekip ne yaptığını çok iyi biliyor.

AYNISINDAN BİRAZ DAHA

Eğer "Torchlight türe ne yenilik getiriyor" diye düşünüyorsanız, size verecek çok süslü bir cevabım olamayacak. Ama zaten tek bir oyunla kurulmuş ve yine aynı oyunun devamıyla mükemmelleşmiş bir türde çok fazla yenilik beklemek bana mantıklı gelmiyor. Torchlight size ne veriyor söyleyeyim: Destroyer, Alchemist veya Vanquisher karakterlerinden birini seçip, yıllanmış ama kokusu hâlâ genzinizi yakacak kadar keskin o eski ziyafet sofrasına geri dönmenizi sağlıyor.

Alıştığınız ne varsa Torchlight'ta da var… Sayısız düşmanın üzerinize manyaklar gibi koşup birbirini ezmesini mi özlediniz? Ya da belki her bir baba yaratıktan düşen renk renk ganimetler avucunuzu kaşındırıyordur. Peki ya o ganimetlerde bulunan soketlere değerli taşlar yerleştirmeye ne dersiniz? Tüm bunları yaparken kulağınıza gelen tanıdık sesleri ve akustik gitardan çıkan o rahatlatıcı melodilerin size eşlik ettiğini düşünün. Hele bir de Town Portal ve Identify parşömenlerini gördüğünüzde ne hissedeceğinizi tahmin etmeye çalışın bakalım. Eğer bu satırlar size de, tıpkı bana yaptığı gibi, unutulmaz anıları çağrıştırıyorsa acilen Torchlight'ın renkli dünyasına koşmalısınız.

Torchlight devasa online ablalarından da bir şeyler tırtıklamayı unutmamış. Bunun en güzel örneği de yaratacağınız karakterin yanında şirin ve ölümcül bir kedicik ya da köpekçik alabiliyor olmanız. Ama yanlış anlamayın, yanınızda dolaşıp kendilerini sevdirmek için yaratılmış değil bunlar. Üzerlerinde taşıyabildikleri iki güçlü büyüyle düşmana Torchlight'ı dar eden, önüne geleni parçalayan yaratıklar. Hele ki sıkıldığınızda tuttuğunuz leziz balıklarla onları beslemeyegörün; o zaman tam bir canavara dönüşüyorlar.

Tabii sadece bu işe yaramıyor bu sevimli yaratıklar. Yükünüzün yarısını paylaşıyor ve tek bir komutunuzla kasabanın tüccarına koşup gereksiz tüm malları satıp size geri dönüyorlar. Ve itiraf etmeliyim ki gördüğüm en muhteşem fikirlerden biri bu. Kedicik sayesinde sürekli Town Portal açmak zorunda kalmıyor ve aksiyona kesintisiz devam edebiliyorsunuz.

GALON GALON İKSİR İÇMEK

Oyunda farklı zorluk seviyeleri ve aynı *Diablo*'da olduğu gibi bir "hardcore" modu bulunuyor. Ölümün kalıcı olduğu bu modda oynamaya cesaret edenler aynı normal modlarda olduğu gibi 100'üncü seviyeye ulaşana kadar 30 katlık ana zindanla yetinmek zorunda değiller. Sınırsız eğlence sunan "dipsiz" zindan sayesinde servetinize servet, şöhretinize şöhret katabilirsiniz. Tabii bunu yaparken deliler gibi sağlık ve mana iksiri içecek, üç ana yetenek ağacından seçtiğiniz özel yeteneklerinizle düşmanlarınızı küçük parçalara ayıracaksınız. Ayrıca tek karakter yetmedi diyorsanız, ortak kullanım sandığına değerli eşyalarınızı bırakabilecek ve yeni yarattığınız farklı bir sınıf karakterle bu eşyalara ulaşabileceksiniz.

Torchlight, 11 ayda yapılmış ve sadece 20$ karşılığında satın alabileceğiniz en iyi şey. Buna emin olabilirsiniz. Üstelik bunlar, gecesini gündüzünü *Dragon Age*'e adamış bir adamın sözleri, "o kadar da iyi olamaz" demeden önce bunu da hesaba katın.



1



2

1- Şu sağdaki üçlü bana dalmak için mi koşuyor yoksa arazi olmaya mı çalışıyor anlamadım. Ama epey uyumlu hareket ettikleri açık.

2- O koca boss'un arkasına geçip ne yaptığımı sormayın sakın. Çünkü ben de bilmiyorum. Ama en azından pisicik halinden memnun gibi…



1



2

1- Ortam bazen o kadar kızışıyor ki kimin eli kimin cebinde belli olmuyor. Hoş o koca el cebime girseydi hissederdim herhalde.

2-Evet evet Torchlight'ta büyük ve son derece kızgın boss'lar var. Ve işin güzel tarafı büyük ve son derece güçlü ganimetler bırakıyorlar.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Torchlight, beklemediğiniz anda beklemediğiniz yerden vuruyor sizi.

8.8



> **Tür:** Hack'n Slash > **Yapım:** Runic Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam: 20$) > **Yaş Sınır:** 16+ > **Minimum Sistem:** 800 MHz işlemci, 512MB RAM, 64MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 1GHz işlemci, 512MB RAM, ATI X1000 serisi ya da GF6000 serisi ekran kartı > **Web Sitesi:** www.torchlightgame.com

Star Wars Force Unleashed Ultimate Sith Edition

"YA BİR YÜRÜ GİT GEORGE LUCAS YA!" - ALİKİN SEZGİN WALKER

George Lucas'ın sorununu biliyorum. "Ne sorunu, adam efsane" diyebilirsiniz elbette ama olay bu değil. Göz göre göre kendi yarattığı Yıldız Savaşları evrenini yıkmaya çalışıyor bu adam. Düşünün bir, yıllarınızı sinema sektörüne vermişsiniz ve bütün dünya sizi sadece *Star Wars*'u yapan adam olarak tanıyor. İnsanlar *Indiana Jones*'u umursamıyor, hatta içinde Star Wars geçmediği sürece çektiğiniz hiçbir filme gitmiyor bile. Hâlbuki Lucas gerçek bir dahi ve "Star Wars'u yapan adam" olarak tanınmaktan bıkmış durumda. Ve evet, son çare olarak kendi yarattığı efsaneyi yıkmaya karar verdi.

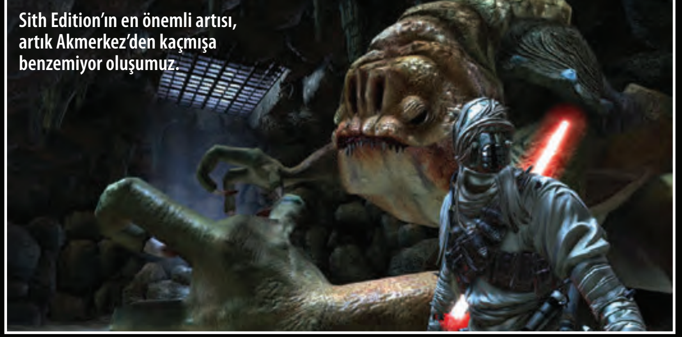
Öncelikle genişletilmiş evreni duyurdu Lucas. Aslında bunun bile tek başına Star Wars'u bitirme ihtimali vardı ama devreye yetenekli yazarların girmesiyle plan geri tepti ve Yıldız Savaşları daha büyük bir olay haline geldi. Lucas bu noktada yine zekâsını konuşturdu ve Jar Jar Binks'i yarattı. Jar Jar kısmen işe yaradı. Tiksinç ve çekilmez bu karakter yüzünden pek çok Star Wars hayranı yeni üçlemeden tamamıyla soğudu. Jar Jar büyük bir başarıydı ama tek başına tüm SW evrenini yok edemezdi. Hayranların çoğu, Jar Jar hiç yaşamamış gibi davranıyor ve efsaneyi kendi kafasına göre baştan yazıyordu. Ama Lucas pes etmedi ve efsaneye daimi darbeyi vuracak son hamlesini yaptı. Bu inceleme işte bunun hikâyesidir…



Obi Wan Kenobi ne yazık ki bu oyunda boş kıyafetlere dönüşemiyor :(

JEDI KEDİYİ YEDİ

Şimdi gözlerinizi kapatın ve Darth Vader'ın, kendisinden bile güçlü olma potansiyeline sahip bir çırağı olduğunu hayal edin. Farkındayım böyle bir imkânsızlık başınızı ağrıtıyor ama hayal gücünüzün sınırlarını zorlayın. Şimdi bu çırağın Vader veya Sidious gibi karizmatik ve etkileyici gücü simgeleyen Paragonlara değil de, hafta sonu Nişantaşı'nda gezen fırlamalara benzediğini düşünün. İşte Starkiller bu. *Revenge of the Sith* ve *A New Hope* filmleri arasında geçen bu dönemde Vader, ustası Sidious'ın emriyle galaksinin ücra köşelerine saklanan Jedi'ları avlamaktadır, öldürdüğü Jedi'lardan birinin oğlu olan Starkiller'ı da bu sırada bulur. Starkiller o zamanlar henüz küçük bir velet olmasına rağmen güç konusunda büyük potansiyeli vardır. Vader, Sith'lerin sadece tek usta ve çırak olabileceği yönündeki kurala karşı gelir ve onu çırağı olarak alır. Starkiller artık babasının cellâdı tarafından galaksinin en tehlikeli katillerinden biri olarak yetiştirilecektir.



Sith Edition'ın en önemli artısı, artık Akmerkez'den kaçmışa benzemiyor oluşumuz.

Oyunumuz işte böyle başlıyor. Starkiller'ın büyüyüp Darth Vader'ın ayak işlerini yapmaya başladığı noktada biz de senaryoya dahil oluyoruz. Starkiller'ın orijinal üçlemede yer almadığını düşünürsek, olaylar büyük oranda beklediğiniz şekilde, yani saçma sapan gidiyor. Oyundan alabileceğiniz az miktardaki zevki de ben mahvetmiş olmak istemediğim için Star Wars evrenini bitiren olaylar zincirine pek girmeyeceğim ama oyunun sonunda Yıldız Savaşları'na bir daha aynı gözle bakamayacağınızı söyleyebilirim.

Force Unleashed'i illa bir oyunla karşılaştırarak incelemem gerekseydi bu büyük ihtimalle *God of War* olurdu. Hatta düzgün bir oyun olsaydı Force Unleashed'i güzel fiziklere sahip *God of War* çakması olarak tanımlayabilirdim ama şükür ki öyle bir evrende yaşamıyoruz. Karakterimiz aslında varolmadığı için Vader dışında kimsenin ondan haberi yok. Dolayısıyla Cumhuriyetçi ya da İsyancı ayrımı yapmadan önümüze geleni keserek ilerliyoruz. Oyunun daha geniş bir yaş grubuna hitap etmesi açısından Starkiller ne kadar yaratıcı olursa olsun Kratos kadar kanlı olamıyor. Şahsen ben elimde bir ışın kılıcıyla

bir Stormtrooper sürüsünün (evet, vahşi doğada sürü halinde geziyorlar) arasına daldığımda ortalıkta kollar, bacaklar uçsun isterdim.

Starkiller başta bir çömez ama güçlerini kullandıkça kendini geliştiriyor. Seviye atladıkça seçimler yaparak nasıl bir Sith olacağınıza karar vermeniz gerekiyor (isterseniz düşünmek yerine *"Hangi Tarafa Aitsiniz?"* testimizi çözebilirsiniz). Zaten oyunun sonlarına doğru U2 solisti Bono misali her konuda bir şeyler sallayacak hale geliyorsunuz. Başlarda güç kullanımı ve kılıç becerisi arasında seçim yapmanız gerekirse genel olarak yakın dövüşe önem vermeniz tavsiyemdir. Gücü çoğu zaman düzenli kullanmak gerekiyor ki tahmin edebileceğiniz üzere bu çoğu zaman mümkün olmuyor.

Force Unleashed'i konsol sürümlerinden ayırıp "Ultimate Sith Edition" yapan şeyse, orijinal oyunun üzerine eklenen Hoth görevleri. Yaklaşık beş saat kadar süren bu görevler sırasında Starkiller'ın karanlık tarafı benimseyip Vader'ın yerini alışı anlatılıyor. Oyunda göremediğimiz Obi Wan Kenobi, Bobba Fett ve hatta ağlak oğlan Luke Skywalker gibi orijinal serinin kahramanlarını bir bir ortadan kaldırıyor Starkiller ama bu sırada ne gözleriniz faltaşı gibi açılıyor, ne de özel bir şey keşfedebiliyorsunuz. Ultimate Sith Edition'dan çıkaracağımız yegâne ders, Vader'ın aslında bir beceriksiz olduğu ve yerinde Starkiller olsa Star Wars filmlerinin hiçbirine ihtiyaç duyulmayacağı oluyor.

IŞIN KILICIM SOLA ÇEKİYOR

Oyunun PC sürümüyle gelen iki önemli değişiklik var. İlkine ayrı bir paragraf ayırmak istiyorum, dolayısıyla ikincisinden başlayalım. Force Unleashed'in en başarılı yönü, fizik motoru sayesinde gerçekten gücü kullandığınızı hissettirmesiydi. Hatırlamanız gereken olay şu; biz konsollarda bunu üç boyutlu düzlemi tamamen kontrol eden iki analog çubuk yardımıyla yapıyorduk. Buradaysa klavye ve fareyi bir arada kullanmamız gerekiyor. Oyunu konsolda oynamadıysanız farkı belki de asla hissetmeyeceksiniz ama bu yeni ikili kesinlikle düzgün çalışmıyor. PlayStation'da kaldırdığım kutuyla Stormtrooper'ları kafalarına kafalarına vurarak döverken bilgisayarda gücü yeni tatmaya başlamış bir çömez misali hedef tutturma sorunu yaşadım. Normalde oyunu kılıç kaldırmadan bitirmenize yetecek kadar dehşet bir silah olan güç gitmiş, yerine sadece basit bir yan element olan "güççük" gelmiş resmen.

Bilgisayar sürümünün bir sorunu da oyunun doğrudan PC'ye çevrilmiş olması. Basit bir çevirim olduğunu Force Unleashed'in her anında hissetmenizi geçtim ama en azından bu kadar kasmasaydı bari. Kesinlikle bilgisayarımdan kaynaklanmadığına emin olduğum takılmalar, yavaşlamalar, fizikler biraz zorlandığında bütün dünyanın onunla birlikte saçmalaması gibi sorunlar ne yazık ki oyunu oynanamaz hale getirmeye yetiyor. Nasıl becerdiler emin değilim ama konsollarda en azından saçmalamayan vasat yapay zekânın PC sürümüyle beraber kendini uçurumlardan atmaya başlaması yaşadığım deneyime ayrı bir tat kattı.

Bir Star Wars hayranı Force Unleashed'i kesinlikle oynamamalı. Böylece hem hayalinde yarattığı dünya zarar görmemiş olur hem de kötü bir oyunu sırf ismi için oynama zahmetinden kurtulur. Geriye kalan oyuncular içinse Star Wars Force Unleashed: Ultimate Sith Edition sorunlu ve vasat bir aksiyon oyunundan fazlası değil. George Lucas'ın konsol sahibi Star Wars fanlarının seriden soğumasının yeterli olmadığını düşünerek oyunu PC'ye taşıdığı o kadar bariz ki… Yine de unuttuğu bir şey var; vasat bir oyunu adı ne olursa olsun hiçbir oyuncu zorla oynamaz.

OYUNU BÜTÜN KUSURLARIYLA BAĞRINIZA BASMAK İSTESENİZ BİLE HÂLÂ CİDDİ BİR SORUN VAR: BİLGİSAYARINIZ KORKUNÇ KASILACAK.


Luke'la duel yapmak bile sizi terletecek kadar heyecanlı değil.


Yıllar önce yaratılan Boba ile Starkiller'ı yanyana koyduğumuzda tasarımdaki büyük sorunu görebiliyoruz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İçinde ışın kılıcı var
- Vasat bir konsol çevirimi
- Fare kullanımı gayet sorunlu
- Performans sorunları
- Orijinal üçlemeyi öldürüyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Güç sizinle olmasın. Gidin buradan!

4.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Aspyr > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2.4 GHZ çift çekirdekli işlemci, 2 GB Ram, 25 GB HDD alanı, Radeon HD 2900 ve Geforce 8800 üstü ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.80 GHZ çift çekirdekli ekran kartı. 4 GB Ram, 9800GT veya ATI 4890 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/

OYUNGEZER TEST MERKEZİ GURURLA SORAR: HANGİ TARAFA AİTSİNİZ?

Obi Wan Kenobi, elinde kılıçla hangi tarafa ait olduğunuzu sorarken düşünmek için süre isterseniz sonunuz Anakin gibi olur. Biz de "Ne Kadar Uzadı Bu Oyungezer Test Merkezi" olarak bu durumu ele almaya karar verdik. Yalnız geçtiğimiz ay soru cuntası, cevaplar tarafından başlatılan ayaklanma sonrası yıkılmıştı. Dolayısıyla yeni atadığımız soru kadrosu biraz acemi, o yüzden hataları olursa mazur görmenizi rica edeceğiz.

1- Ekran kartı alacaksınız ama hiç donanım bilginiz yok. Bu durumda ne yaparsınız?
a) Oyungezer alırım elbette ama ne alakası var şimdi bu sorunun hangi tarafta geçeceğimle?
b) Devrim yapmak kolay mı sanıyorsun, sponsor almamız gerekti. Ben de OGZ alırım!
c) Ben hiç dergi almam, kutusunu beğendiğim ekran kartını alırım.
d) Radikal olmasana kardeşim? Çıkıntılık yapman şart sanki. Oyungezer bulurum ben de!

2- En iyi arkadaşınız sizi aradı ve sıkıldığını söyledi. Ne yapmalısınız?
a) Şaklabanız ya biz! Ya gerçekten ne alakası var bu soruların test konusuyla?!
b) Bak bunu ben de bilmiyorum. Kim buldu ki bu yeni sorucuyu?
c) Ben buldum. Amcamın kuzeni H şıkkı o. Seçenekler o kadar çok olmadığı için işsiz geziyordu kaç aydır.
d) Yeni yönetim olarak şimdiden torpille adam almaya başladık ya, sonumuz hayrolsun.
e) Sana kesinlikle katılıyorum abi.

Sonuçlar
a) Bir dakika yahu! İki soruyla test mi olur, ne sonucu bu böyle?
e) İdare ediverin yahu, işteki ilk günü çocuğun bugün.
b) Bir dakika ya. E şıkkı; sen kimsin evladım nereden geldin?
c) O benim teyzemin yeğeni abi. Hem ne olacak bir cevap daha olsa? Hepimize yetecek kadar soru var sonuçta.
d) Ne demek ne olacak ya? Baksana şuna daha sırasını bile bilmiyor salak.

A şıkları çoğunluktaysa: Siz Anadolu tarafında oturuyorsunuz. Trafik en büyük sorununuz ama hiç olmazsa havanız daha temiz.
c) Ne alaka ya? Sen hiç Star Wars izlemedin mi?

B şıkları çoğunluktaysa: İzlemedim ne yapayım. Hem ailevi sorunlarımız vardı. Korsan mı alsaydım? Türk sinema sektörüne bir darbe de ben mi vursaydım? Bunu mu istiyorsunuz?
a) Offff!
b) Eski sorucu gıcıktı, adiydi ama hiç olmazsa işini seviyordu. Soru sormadan önce konuyu araştırırdı.
c) İnşallah daha asmamışlardır onu. Söyleyin adamlara, getirsinler hemen geri.
d) Sizin devriminiz bu kadar olur işte!
h) Usta ben ne olacağım?



PANDORA'NIN TAŞI TOPRAĞI MACERA - KAAN ALKIN

Birçok klişe geçiyor aklımdan. Nasıl başlayacağımı düşünüyorum saatlerdir. Kafam oldukça karışık Borderlands hakkında. Oyunu sevip sevmemek konusunda değil, yanlış anlamayın. Oyunu daha Gamescom'da gördüğümde sevmiştim zaten, şimdi başında dolu dolu dört gün geçirdikten sonra da fikrim sadece olumlu yönde değişti. Kafamı karıştıran şey oyuna hakkını verecek, kapsadığı her türü, yarattığı atmosferi doğru şekilde sizlere yansıtacak giriş paragrafını bir türlü yazamıyor olmam. Bu yüzden, bununla idare etmek durumundayız.

Geçen ay Borderlands'in hikâyesini, oyunun konsol versiyonunu inceleyen Ali'nin ağzından dinlemiştik. İsterseniz önce bir geçen sayıya dönüp hikâyeyi bir kez daha okuyun çünkü konuyu bir kez de benim açıklamam yersiz olacak, onun yerine başka şeyler anlatacağım ben size. Günlük hayatı FPS, RYO ve DVO türleri arasında geçen bir adamın, bu oyun zevklerinin tümüne birden hitap eden bir oyunla karşılaştığında ne yaptığından bahsedeceğim.

ROL YAPMA

Borderlands'e başladığımda ilk yaptığım, forumlarda görüp şaşırdığım ve oyunculara göre oyunun en zevksiz karakteri olan Mordecai The Hunter olarak Pandora'ya atmak oldu kendimi. Otobüs şoförünün tavrı, ayak basmak üzere olduğum toprakların hissiyatı hakkında bana ciddi bir fikir veriyordu. Gözü rahatsız etmeyen, zaman zaman hoş fakat bir şekilde sevecen görünen, bu görüntünün altında acımasız bir karakter saklayan, yine de espri anlayışına sahip bir şoför, bir dünya.

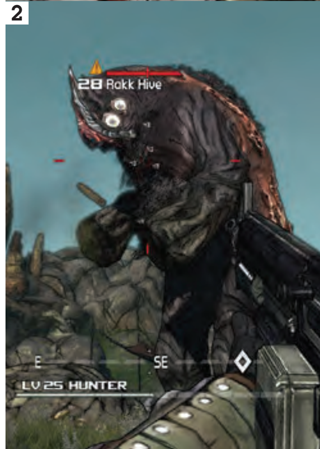
Mordecai'ın hikâyesi bir hayli güdük kalıyor gerçekten de. Peşinden bu lanet gezegene kadar geldiği avının başkası tarafından temizlendiğini fark edince aslında hikâyesi sona eriyor. Ama avcı adam boş duramaz hesabı, hasmını temizleyenin peşine düşüyor bu sefer.

Otobüsten inip kasabaya girdiğimde Sinan'ın her seferinde "aha Şebnem Ferah çıktı!" dediği abla ikinci kez yüzünü gösteriyor. Kendisini oyun boyunca puslu olarak göreceğimiz ablanın kimliğinden de pek emin olamadığımız için biz ona Şebnem diyelim kısaca. Şebnem çevredeki diğer insanlara görünmüyor. Biraz kafamızın içindeki ses gibi. Bize Vault'tan ve vaat ettiği hazinelerden, zenginliklerden bahsediyor bir güzel. 200 yılda bir açılabilen kapısını açmak için tam zamanında Pandora'ya ayak bastığımızı anlatıyor. Başta hiç böyle bir amacımız olmadığı halde biraz meraktan, biraz da açgözlülükten bu kapıyı açma fikriyle ilgilenmeye başlıyoruz. Şebnem, Pandora maceramız boyunca rehberliğimizi üstleniyor.



Birazcık gelişmiş silahları ele geçirince patatesleri böyle soymadan kızartabiliyorsunuz.





1- Dört tane fırlama, co-op modunda bir araya gelince böyle acayip sahneler yaşanıyor. Koca gezegende tek araçlık park yeri açarsan olacağı budur.

2- Rakk Hive kapışmanız gereken birkaç devasa düşmandan biri. Kapışma canınızdan bezdirebilir fakat sonrasında göreceğiniz manzara paha biçilemez. Özellikle sakatat severler için.

Hikâyenin sunumu da kendisi de biraz yetersiz. Kendimi ortalama bir DVO'da ilk gününü geçiren bir oyuncu gibi hissediyorum. Olan bitenden pek bir habersizim ama belli mekanikleri diğer oyunlardan tanıyorum. Fakat bana tamamen yabancı bu evrene ilk adımımı atmanın verdiği çekingenlikle hareket ediyorum. Neyse ki ufak tefek videolar ve bir anlatıcı, hikâye hakkında biraz bilgi veriyor. Yine de ekran başında başıma geleceklerden tamamen habersiz oturuyorum merakla. Fakat oyunun verdiği bu DVO hissiyatı kesinlikle online becerilerinden kaynaklanmıyor. Hafifçe yedirilmiş RYO öğeleri, karakter geliştirme sistemi, keşfedilecek devasa bir dünya ve çok uzun süre sizi ana senaryodan uzak tutacak sayıda yan görev. Vault'la ilgili görevleri bir DVO'da hikâyede ilerlemenizi sağlayan ana görevlere benzetebilirsiniz. Sağdan soldan toplayacağınız ve sayısını halen bilemediğim yüzlerce göreviyse yan görev olarak düşünün. *Fallout 3* oynarken böyle bir hisse kapılmamıştım nedense, ne oynadığımın tam olarak farkındaydım sürekli ki Wasteland Pandora'dan çok daha etkileşimli bir dünyaydı.

Bir Mordecai Var Benden İçeri

Borderlands'de karakterinizi farklı konularda uzmanlaştırabilirsiniz. Aslında yeterince uzun oynarsanız tüm becerileri edinmeniz de mümkün. Beşinci seviyeden sonra her seviye aldığınızda 1 beceri puanı kazanıyor ve bunu istediğiniz şekilde yerleştirebiliyorsunuz. Ayrıca New-U istasyonlarında mevcut beceri puanlarınızı belli bir ücret karşılığında farklı kutulara dağıtabilirsiniz. Ben zaten menzilli silahlardan anlayan karakterimin yakın dövüş becerilerini geliştirme yoluna gittim. Kritik vuruş yüzdesine de yatırım yaparak her türlü silahla vereceğim hasarı yukarı çekmeyi tercih ettim. Yakın dövüş, bu sınıfın ilgi alanına giren bir özellik değil. Fakat oyun boyunca, özellikle silahınızı doldururken vahşi hayvanların ve kısa menzilli silaha sahip düşmanların dibinize girdiğini düşünürsek iyi bir tercih. Ayrıca yeteri kadar puan yatırırsanız kendi seviyenizdeki elit olmayan rakiplerinizi tek bir vuruşta öldürebiliyorsunuz zaman zaman. Diğer yatırımlarımsa bir düşman öldürdüğüm zaman kısa süreliğine hem aldığım loot'u artıran hem atış süremi hızlandıran hem de "kill shot" şansı veren geliştiriciler oldu. Gunslinger ağacında işim bittikten sonra Bloodwing'in nimetlerinden yaralanmanın zamanı gelmiştir dedim ve onun hasarına yüklendim. Böylece hem daha fazla eşya ve para kazandım hem de iyi silahları daha çabuk edindim. 4 farklı sınıf için 4 farklı yetenek ağacı var, kombinasyonlara başlayın!



TOPLA TOPLA TOPLA!

Fyrestone kasabasının ufak tefek sorunlarını çözüp görevleri yapmaya başlayınca loot çılgınlığı başlıyor. Oyunun dünyası tarafından hem büyülenmiş hem merakta bırakılmışken ortaya çıkan loot manyaklığı direkt dikkatimi dağıtıyor. Topladıkça topluyorum. Beş seviye atladığımda karakterimin geliştirebileceğim özelliklerine bakıyorum. Keskin nişancı tüfeklerine ve tabancalara eğilimli olan karakterimin sessiz ortağı Bloodwing'i de geliştirebiliyorum. Fakat başlarda gözüm hiçbirini görmüyor. Bir düşmanı temizlediğimde kısa bir süreliğine atış hızımı artıran, "ölümcül vuruş" şansı veren ve elbette düşmanlardan düşen eşya sayısını artıran özelliklere yatırıyorum puanlarımı. Menzilli silahlar daha uygun olsa da yakın dövüş yeteneklerimi de geliştiriyorum yavaş yavaş. Çantam hızla doluyor, her şeyi satıp hızla para kazanıyorum. Sevgili *Diablo,* bak ben Borderlands'le nasıl da avunabiliyorum...

Karakter geliştirme sisteminin sadece her seviyede alacağım puanları özelliklere dağıtmak olmadığını görüp seviniyorum. Loot sistemi karakter gelişiminin bir parçası. Düşen eşyalar envanterimi genişletiyor, belli özelliklerimi yükseltiyor. Sınıfıma özel eşyalar, becerilerimi hiç ummadığım şekilde değiştiriyor. Elemental hasar veren silahlar çıkıyor karşıma. Yüzlerce farklı silah arasında kalıyorum, kafayı yiyorum. Görevleri bir kenara bırakıp yeni açılan her haritayı santim santim geziyorum. Olmadık hikâyelere şahit oluyorum sürekli. Bir an kendimi DVO'da hissederken, hemen arkasından beyinsiz bir FPS'nin sunabileceğinden çok daha fazla aksiyonun ortasına düşüyorum. Düşen eşyaları ancak üç turda taşır hale geliyorum satıcılara.



Co-op'ta karşınıza çıkabilecek problemlerin başında loot savaşları geliyor. Para ekip üyeleri arasında bölünürken genellikle oyuncular kendi kullanamayacakları silahlara pek sulanmıyor. Tersi olduğunda da bizim yaptığımızı yapın: Düelloda loot'unuz için çarpışın.

Ne İyi? Ne Kötü?

\+ Grafikler inanılmaz hoş
\+ Aksiyon dozu yüksek
\+ Loot çılgınlığı tarif bile edilemez
\+ Co-op modu eğlenceli
\- Daha düzgün bir hikâye olabilirdi
\- Konsoldan devşirme menüler ağır kalıyor
\- Genel boşluk hissiyatı beni DVO yapın diye bağırıyor

Oyun vadettiği her şeyi yerine getirdi mi? Hayır, daha değil. 34'üncü seviyeye gelmişim hikâyeyi bitirdiğimde. Baştan başlıyorum. Bu sefer daha zorlu, daha kalabalık dünya. "Co-op zamanı" diyorum içimden, dalıyorum hemen online ortama. Bir sürü sunucu açık. Herkes kendine yoldaş arıyor. Dört kişi toparlanıp başlıyoruz oradan oraya koşturmaya. Elimdeki silaha ağızları açık bakıyor yanımdakiler. Rus bir oyuncunun bozuk İngilizcesi yükseliyor kolonlardan: "What the f.. is that man, is that alien tech?" İki millet arasında bir sorun çıkartmaktan kaçınarak cevaplıyorum sorusunu, spoiler vermeye gerek yok. Evet uzaylı teknolojisi deyip geçiştiriyorum. Lafa dalmışken onlarca Rakk dalıveriyor göklerden tepemize. *Left4Dead*'e dönüyor oyun bir anda. Kuytuya çekiliyoruz. Brick'ten "cephanem bitti" sesi yükseliyor önce, sonra ileri atılıp önüne ne gelirse yumruklamaya başlıyor. Korkulu anlar sona eriyor. Görevi teslim etmek için onlarca haritayı boydan boya geçmemiz gerekiyor. Araçlara atlayıp sakin sakin ilerliyoruz bu düşman dünyada. Pandora bir sonraki adrenalin fırtınasına kadar soluklanmamıza imkân veriyor. Gün sonunda herkesin yüzünde hafif bir tebessüm. Herkesin cebi taşıyabileceği kadar parayla, çantasıysa ağzına kadar eşyayla dolu. Toplamda 30 küsur seviye almış grup. Tekrar görüşmek üzere vedalaşıyoruz. Bir de kod isim seçiyoruz açacağımız sunuculara vermek üzere ki tekrar buluşabilelim.

Grubumla vedalaştıktan sonra yalnız başıma devam ediyor maceram. Karikatürize diye tarif ettiğimiz bu grafiklerle yaratılan muhteşem, korkunç, göz alıcı, ürkütücü, yıkık dökük ama ihtişamlı anlara yaptığım yolculuk bitecek gibi de görünmüyor. 40 saatin sonunda bile bir gıdım eskimeyen müzikler dolduruyor kulaklarımı. Beklediğim her şeyi buluyorum Borderlands'de. Egom tatmin oluyor, kişisel becerilerimi konuşturabiliyorum, her adımında ödüllendiriliyorum. Üstelik bu oyunun "en iyi" olmak gibi bir derdi yok, kabına sığmayan bir Borderlands olmayı tercih ediyor. Tek dileğim biz tüm sırların çözemeden bu potansiyelin değerlendirilmeye başlanmış olması. Çünkü Pandora'da daha binlerce macerayı sığdıracak kadar yer var.



Oyunda kullanılan grafik tekniği herkesin hoşuna gitmeyebilir ama bu hafif havasına rağmen atmosfer her daim dört dörtlük.

> Tür: Aksiyon **> Yapım:** Gearbox Software **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (69TL) **> Yaş Sınırı:** 18+
> Minimum Sistem: Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600 / Radeon X1800XT ekran kartı, 7GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X3 işlemci, 2GB RAM, GeForce 9800 / Radeon HD 4850 ekran kartı, 7GB sabit disk alanı **> Web Sitesi:** www.borderlandsthegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bir FPS ama Diablo gibi, bir DVO ama en fazla dört kişi oynanıyor. Bir "ne olmamı istiyorsan oyum" oyunu.

8.6




YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

ÇALIŞIR KALSIN ARABA ÇALIŞIR KALSIN ARABA

Aylık bir şeyler yazmak çok zor bir zanaat. Yani, en azından zaman olarak düşündüğünüzde. Ben bu satırları 16 Kasım 2009'da yazıyorum, yılbaşını bırakın, kasımın sonuna bile yakın değilim henüz. Ama yine de bütün okurların yeni yılını kutlamak zorundaymışım gibi hissediyorum. Çünkü kutlamak istiyorum ve eğer bunu bu ay yerine normalde yüz yüze konuşuyor olsaydık yapacağım ayda, yani aralıkta yaparsam sizin o sözleri yılbaşı olup bittikten sonra okuyacağınızı biliyorum. Aylık bir şeyler yazmak o yüzden zor işte ama olsun, siz yine de çok iyi bir yılbaşı geçirin olur mu? Olmazsa gelecek ay bir daha kutlarız yahu. Zaten zaman dairesel bir kavrammış, kavram dediğin konseptmiş, konsept dediğin anlamaya ve anlatmaya yardımcı olan araçlarmış. Mesela güç, otorite ve etki birer konseptmiş. Yani hayat bir acayipmiş. Sizinki nasıl gidiyor mesela? Şimdi itiraf edelim, konsolcu veya bilgisayarcı, hepinizi Modern Warfare 2 aldınız, oynuyorsunuz. Onun dışındakileri soruyorum. Nasıl gidiyor hayat? Benimkini sorarsanız fena değil, vizeler başlıyor, dersler ağırlaşıyor, sabahlara kadar çalışırken gökyüzünde "s.çtın mavisi"ni sık sık görmeye başlıyorum ve sağ olsun uyku düzenim bir düzensizliğe dönüşüyor. Oyun dünyası da benzer bir karmaşa içinde. Satışlarda hayvani bir yüzde 132 artış sonrası gerileyen PS3 (ki bırakalım da gerilesin yani) ve Wii, Batı dünyasının alışveriş manyaklığına girdiği tatil dönemine kimin birinci çıkacağını bilmeden girerken bir yandan da Natal baş veriyor. MW2 sebebiyle üç ila beş ay arasında değişen bir erteleme yiyen tüm oyunlar önceden çok fazla oyun çıkartmasıyla bilinmeyen 2. çeyrekte toplaşıyorlar ve hepsinin ortasında, 2010 E3'ünde yeni el konsolu neslinin tanıtılacağı dedikoduları dolanıyor. Oyuncu olmak da en az aylık bir şeyler yazmak kadar zor ve karışık bir zanaat değil mi? Bu ay da takıldığım konsept bu sanırım, "oyuncu olmak". O halde benden oyuncu olan herkese bir adet yılbaşı tebriği, bir adet de Console Master gitsin. Bir de çok müzikal bir ay geçirin olur mu? Dediğim gibi; n'olur n'olmaz. Biterken çalıyordu: *"I don't know why, but I know I can't stay..."*



BENİMLE POKELER MİSİN?

Oyungezerler olarak "sıradan" ya da "gündelik" oyunculardan biraz farklıyız. Evet, belki onlar da bizim kadar oyun oynuyor, hatta belki bizden daha fazla oynuyorlar ama biz oyunları yaşıyoruz. Oyun tişörtleri giyiyoruz, duvar kağıtlarımızı oyunlardan seçiyoruz, oyun figürleri diziyoruz masamıza. Ama işte bazen oyunları yaşamayı biraz ileri götürenlerimiz oluyor. Belle, ya da "PikaBelleChu", Pokemon serisinin hayranı bir kadın. Kendisi Guiness Rekorlar Kitabı'nın Oyuncu Baskısı'nda devasa Pokemon koleksiyonuyla yer almış biri ve yine bu Pokemon koleksiyonu sayesinde erkek arkadaşı Herbert ile tanışmış. İkisi de Pokemon hastası olan bu tatlı insanlar uzun sürelik bir ilişkiyi geçenlerde bir evlilik kararıyla bir sonraki seviyeye taşımışlar. Peki Herbert evlilik teklifini nasıl yapmış? Bir anime buluşmasında. Kendisi bir Raichu, Belle de bir Pikachu kostümü içindeyken. Ve de yüzüğü bir Poketop'un içinde sunarak! Allah kahretsin, ben yapacaktım bunu!

CONSOLE

FİYATI DA DÜŞMÜŞTÜ AMA?

Adı pek anılmaz oldu ama kriz hâlâ gündemimizde ve dünyada şu sıralarda oyuncu olmanın pek de kolay olmamasının sorumlularından biri kendisi. En ucuzu 300 dolardan başlayan konsollar, en pahalısı 200 liraya kadar gidebilen oyunlar, devasa online'lar için aylık ücretler... Oyuncu olmak gerçekten de tuzlu bir iş. Bununla baş etmek için Steam, Migros'un ucuz oyun sepetleri, indirim avı, kampanya arayışı gibi çözümler üretiyoruz, hem bizzat uyguluyoruz hem de size tavsiye ediyoruz. Köşe bucak kaçtığımız ama bu pahalılıkla baş etmek için kullanılan yasadışı yöntemler de var tabii. Biz Oyungezer olarak bugüne kadar bu yöntemlerin sadece ve sadece emek hırsızlığı, yani korsan oyun indirimi olduğunu sanıyorduk. Yanılmışız, Florida eyaletinin Naples şehrindeki bir toplu konut sitesinde yaşayan Kyle Yarkovsky, geçtiğimiz günlerde eli silahlı iki kişi tarafından bir PlayStation 3 almaya zorlanmış. Aslen silahlı saldırganların (Allahım ne kadar mutluyum ana haber bülteni üslubu kullanabileceğim bir fırsat çıktığı için) Yarkovsky'ye üvey babasının kredi kartıyla silah aldırtmak istedikleri, fakat girdikleri dükkânın silah reyonunun -evet şaka yapmıyorum, silah reyonu varmış dükkânın- kapalı olduğunu fark etmeleriyle Yarkovsky'yi oyun reyonuna yönlendirip kendisine bir adet PlayStation 3 aldırdıkları belirtilmiş polis raporunda. Kimse yaralanmamış ama muhtemelen şu an PSN'de Killzone atmakta olan eşkıyalar halen yakalanmış değil. Bu da "korsan oyun" kapsamında değil mi şimdi?



AYDIN HAVASI

> Dream Theater'ın God of War 3 soundtrack'inde yer alacağı, grubun bateristi Mike Portnoy tarafından doğrulandı.
> Final Fantasy XIII'ün, duyuruluşundan dört yıl sonra, 9 Mart 2010'da piyasaya sürüleceği belli oldu.
> XBL'ın üst kademe yöneticilerinden olan Major Nelson 13 Kasım'da XBL'ın aynı anda en çok kullanıcı rekorunun kırıldığını belirtti: Yeni rekor 2 milyon. Hmm... Facebook eklentisi sayesinde bu sayının artık sık sık yakalanacağını söyleyebiliriz.
> Amerika'nın en büyük oyun dükkânı zinciri GameStop'un bazı şubelerinde DLC standları açacağı söyleniyor.
> GTA IV'ün Games for Windows versiyonuna gelen bir güncellemede, oyuna Lost and Damned achievement'ları eklendiği söyleniyor. Bu GTA IV DLC'lerinin oyuna ekleneceğinin bir göstergesi olabilir.
> Michael Jackson's Moonwalker, Virtual Console'a çıkacakmış.
> Michael Pachter'ın ısrarla "geliyor" dediği HD Wii'ye Reggie'den cevap geldi: "Buna inanmaya devam eden tek kişi Michael sanırım. Ortada bir Wii HD olmadığını daha ne kadar net söyleyebiliriz bilmiyorum."



NATAL 1TL OLACAK!

2010 baharına ertelenen bir kamyon dolusu iyi oyunun bile üstüne çıkıp beklentimizi en fazla tırmalayan şey olmayı rahatlıkla başaran Natal, biz yeni on yıla yaklaştıkça daha da somutlaşmaya devam ediyor. Geçtiğimiz günlerde ünlü analist Michael Pachter'in yaptığı fiyat tahmininin ardından bu sefer de Microsoft'un Birleşik Krallık dağıtımcılarıyla temasa geçtiği ve onları Natal'ın çıkış planı hakkında bilgilendirdiği söylendi. Şimdilik Microsoft'un resmi bir açıklaması yok tabii ama gayri resmi kanallardan duyduğumuza göre oyunun İngiltere'de 50 poundun altında bir fiyata (yaklaşık 180 lira kadar ediyor) satılması öngörülüyormuş. Bu Natal'ın Xbox 360'tan ayrı fiyatıymış. Şu an için olabilecek en düşük fiyat da 30 poundmuş (75 lira civarı). Ve en ilginci, Natal 2010 Kasım'ında raflardaki yerini aldığında yazılım katalogu tam **14** oyundan oluşacakmış. Bunların Natal desteği eklenmiş eski oyunlar mı, yoksa tamamen yeni oyunlar mı olacağını bilmiyoruz ama 14 çok iyi bir sayı yahu. Heyecanlandık.

MASTER



KONSOL TOP 20

MW2'nin gelir gelmez birinciliğe yerleşmesini anlarım. Peki 9. sırada geçen sene bu sıralarda çıkmış Pure ne arıyor Allah aşkına?



1 Call of Duty: Modern Warfare 2
FPS PC, PS3, 360 Activision
Bir günde 4.7 milyon adet satmış bir oyun başka nerede olacaktı ki?

02	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
03	FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
04	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
05	Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
06	Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	SEGA
07	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
08	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
09	Pure	Yarış	PC, PS3, 360	Disney Interactive
10	Grand Theft Auto: Episodes from LC	Aksiyon	360	Rockstar
11	Pro Evolution Soccer 2010	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Konami
12	Football Manager 2010	Spor	PC, PSP	SEGA
13	Dragon Age: Origins	RYO	PC, PS3, 360	EA Games
14	Professor Layton and Pandora's Box	Macera	DS	Nintendo
15	SingStar Take That	Eğlence	PS2, PS3	SCEA
16	WWE Smackdown vs. Raw 2010	Dövüş	PS2, PS3, PSP, 360, Wii, DS	THQ
17	Need for Speed: Shift	Yarış	PC, PS3, 360, PSP	EA Games
18	Uncharted 2: Among Thieves	Aksiyon	PS3	SCEA
19	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PC, PS3, 360, Wii	Activision
20	Tekken 6	Dövüş	PS3, 360, PSP	Namco Bandai

İŞÇİ SINIFININ KAHRAMANI

Oyuncular olarak birtakım meselelerden rahatsızız, bunu da belirli ortamlarda dile getiriyoruz. Hepimizin sosyal hayatın nasıl düzenleneceğiyle ilgili siyasi (kusura bakmayın bir yandan politika dersinin vizesine çalışırken insan böyle oluyor birden) fikirleri var. Fakat tabii ki ortak bir bilinç içinde falan değiliz, her birimizin yaklaşımı bambaşka ve bu normal. Normal olmayan, geçtiğimiz günlerde bir oyun karakterine siyasi bir ödül verilmiş olması. Kasım ayında, ASEFOSAM isimli bir İspanyol işçi birliği, işçi kesimini çok iyi temsil ettiğine inandıkları için Mario'ya fahri üyelik ve temsili bir madalya verdi. Bunu kutlamak için de ödül törenini takip eden hafta sonunda, birliğin üyeleri arasında bir Mario turnuvası yapılacağı söylendi. Turnuvanın ardından burjuva Bowser'ın temsili beğinin yakılacağını belirten ASEFOSAM yetkilileri yakılma işlemi sırasında Cem Karaca'nın "Tamirci Çırağı" şarkısının Mario versiyonu olan "Muslukçu Çırağı"'nı söyleyeceklerini de eklediler (son kısım komple yalan).



JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

GENETİĞİ DEĞİŞTİRİLMİŞ DÜZ AKSİYON OYUNU – FURKAN FARUK AKINCI


Bu kalın kafalıya karşı adam gibi kafa tutan tek şey bomba atar.

Sinemada ilk gittiği filmi hatırlayanınız var mı? Eğer çocukluğunuz benimki gibi James Cameron'ın Terminator serisini çıkardığı döneme denk geliyorsa hatırlama olasılığınız yüksek olmalı. Ne bileyim, belki Aliens'ı, bir ihtimal Terminator'ü ya da benim gibi Terminator 2: Judgement Day'i sinemada izlediyseniz, yaş kemale erdikten sonra -Titanic'i saymazsak- Cameron babanın nasıl bir sinema anlayışı olduğunu az çok kestirebilirdiniz. Büyük bütçeli yapımların altına imza atsa da sıkı senaryolardan vazgeçmezdi Cameron. Nasıl desem, bir Roland Emmerich gibi süper görsel efektlerin arkasına saklanan senaryoları olmadı Cameron filmlerinin. Tamam, True Lies o kadar da süper değildi ama yine de akılda kalıyordu işte. Sonrasıysa bir sessizlik hepinizin bildiği gibi… Şimdi diyorlar ki Avatar sinema tarihinde bir çağ kapatıp yeni bir çağ başlatacak. Ustayı özlemiştik ama bu da çok büyük bir iddia be kardeşim! Hani 1984'te Terminator şu an içinde bulunduğumuz çağı epey bir sessizce açmıştı. Neyse, filmi izlemeden oyununu oynadık ama bakıyorum da hâlâ aynı çağdayız.

MECH İCAT OLDU, MERTLİK HEPTEN GİTTİ

Açıkçası film hakkında spoiler'a maruz kalıp kalmadığım hakkında en ufak bir fikrim yok. En azından filmdeki karakterlerin oyunda olmadığını söyleyebilirim. Olanlar da küçük bir-iki sahnede görünüp kayboluyorlar. Bildiğiniz gibi filmin olayı tamamen yeni bir sinemasal tecrübe yaşatmak… Ve yine bildiğiniz gibi bunun için tamamen farklı ve yeni oyuncaklar kullanılacak. Örneğin dijital projeksiyon cihazı ve üç boyutlu gözlükler gibi sinema için de yeni sayılabilecek cihazlarla izlenecek Avatar (ülkemizdeki kaç sinema salonunda bulunur bu ekipmanlar bilemiyorum). Oyun da aynı şekilde 120Hz'lik televizyonların 3D modellerini tam olarak destekliyor (yine PC sürümünde de nVidia 3D Vision teknolojisinden faydalanabiliyorsunuz). Ben oyunu 720p çözünürlükte, herhangi bir üç boyut teknolojisini kullan(a) madan *(üh, televizyonumuza laf etme -Serp.)* oynadım, sonuç yine de tatminkârdı. Aslına bakarsanız oyuna olan bakışım filmi izledikten sonra değişir miydi bilemiyorum ancak yapacak bir şey olmadığına göre Avatar the Game'i filmden bağımsız bir oyun olarak değerlendireceğim.

Lafı dolandırmadan işin şeklini çizeyim: Avatar vur patlasın çal oynasın bir aksiyon oyunu. *Gears of War* mekaniklerini yoğun bir şekilde kullanan ama işin içine araç kullanımı ve serbest dolaşmak gibi baharatlar da ekleyen hoş bir karışımı var. Elbette hepimizin kafasında dolanan soru, oyunun "bir film oyunu olmasından kaynaklı" doğal eksiklikleri barındırıp barındırmadığı… Filmi izlemedim. Oyunda filmde çizilen karakterlerin ve dünyanın ne kadar derinine inildiğini kestiremiyorum. Ancak şunu rahatlıkla söyleyebilirim, yapımcılar iş olsun diye oyun yapmamışlar. Oturmuşlar, eğlenerek oynayabileceğiniz bir oyun çıkarmışlar ortaya. Ha, oyun fena halde tekdüzeleşebiliyor ama projenin iyi niyetli olduğu da açık.

BU YIL ÇOK AVATAR YAPTI

Oyun başlar başlamaz pat diye Pandora'nın içine atılıyorsunuz *(Ben bu Pandora'yı bir yerden hatırlıyorum, Avatar oynamak yerine Borderlands'e kapandın di mi Faruk? -Serp.)*. Pandora, inanılmaz derecede zengin canlı çeşitliliğine sahip bir uydu. Na'vi adlı insanımsı canlı türü ise bu uydunun hâkim ırkı durumunda. Bulundukları uydunun doğal yaşamına son derece uygun hareket eden ve boyu 3 metreyi bulan bu canlı türü, kabileler halinde yaşıyor. İnsanların burada bulunma nedeni çok net açıklanmıyor ama RDF adlı askeri yapılanmanın Avatar programı dahilinde orada görev yapan bir askeri canlandırıyoruz oyunda. Avatar programıysa beyin


Na'vi ile oynarken vahşi hayvanları binek olarak kullanabiliyorsunuz.



-"Usta, rengimiz böyle diye bütün gün blues dinlemek zorunda mıyız? Ehi ehi!"
-"En kötü espri dalında kabile şefi seçiyorum seni. Git şu mızrağın üzerine otur."



İşte oyunda kullanmaktan en çok keyif aldığım araç. Elindeki silah da aerosol gibi mermi sıkıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çatışmalar eğlenceli
+ Sınıf seçimi gayet başarılı kurgulanmış
+ Araç kullanımı
+ Silah ve özel güç çeşitliliği
- Fena halde tekdüze
- Sıkıcı görevler
- Senaryo anlamında hemen hemen hiçbir şey yok





1- Bu havalı sahneye kanmayın. Helikopter ile nişan almak neredeyse imkânsız. Bu kadar Banshee'ye karşı kafa tutamazsınız.

2- Bu dünyadakileri bitirdik, başka gezegenlerin kökünü kurutmaya geldi sıra.

dalgalarıyla bir insanın bir Na'vi'yi yönetebilmesini sağlıyor. Böylece gezegen yüzeyinde gaz maskesi takmak zorunda kalmadan operasyonlar yürütülebiliyor. Programın ilerleyen safhalarındaysa insan ve Na'vi DNA'sı birleştirilebiliyor. Oyuna karakterinizin nasıl görüneceğini seçerek başlıyorsunuz. İlk birkaç görevi alıştırma tadında geçtikten sonra önünüze bir seçim sunuluyor, ya Na'vi'lere katılacaksınız ya da RDF ve insanlar için savaşmaya devam edeceksiniz.

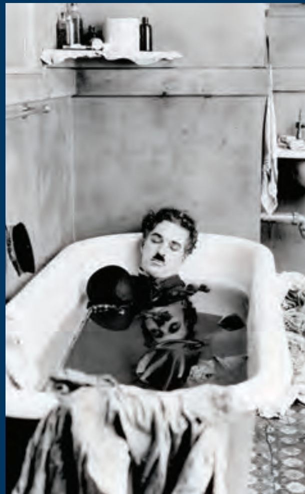
Bu yol ayrımı iki farklı oyun oynadığınızı düşünmenizi sağlayacak kadar ciddi bir karar noktası. Görevlerden silahlara, araçlardan upgrade'lere kadar hemen her şey değişiyor. İnsan olarak oynarken buggy, helikopter ve mech kullanabiliyor, farklı kategorilerden çeşitli silahlar kullanabiliyorsunuz. Na'vi'ler ise daha hızlı ve daha güçlüler. Genelde ok ve mızrak gibi eski tip silahlar kullansalar da kendine has güçleri onları bir adım öne çıkarıyor. Yine de insanların elinde de hızlı koşabilme, görünmezlik, kalkan gibi türlü türlü güçler var. Diğer yandan görevleri yapmak size belli bir deneyim puanı kazandırıyor. Her bir seviye geçtiğinizdeyse belli askeri paketleri kullanabilir hale geliyorsunuz. Bu paketlerin içinden daha güçlü silahlar, zırhlar çıkıyor. Ayrıca özel güçlerinizi de daha etkili bir hale getirebiliyorsunuz.

Oyunun çatışmaları oldukça zevkli… Hangi tarafta oynarsanız oynayın, özel güçlerinizi de kullanmayı öğrendiğiniz zaman hiç de fena olmayan bir çatışma ortamı bulacaksınız. Araç kullanımı için de ayrı bir parantez açmak isterim, özellikle mech ve helikopter kullanımı oldukça zevkli olmuş. Aynı zamanda Na'vi tarafında da kocaman hayvanları binek olarak kullanabilmek epey eğlenceli.

FARKLI ARAYIŞLAR

Askeri üslerde ya da ormanlarda gezerken teleport istasyonlarına denk geleceksiniz. Bunlar sizi haritanın diğer yerlerine hızlı bir şekilde gönderirken, Conques adlı oyuna giriş yapmanızı sağlıyor. Bu mod da oldukça zevkli ve bir strateji oyununu andırıyor. Bölge bölge bütün gezegeni ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Çok oyunculu kısımsa, tek kişilik senaryodaki görevlere benziyor. İki taraftan birini seçip bolca çatışıyorsunuz. Başına "aman canım film oyunudur" diye otursam da oldukça eğlenceli saatler geçirdiğimi söyleyebilirim Avatar'la… Çatışmalar keyifli, araç kullanımı eğlenceli ama… Aması, başka da bir şey yok işte… Senaryo beklemeyin, görev çeşitliliği beklemeyin. Kocaman bir haritanın içinde bir yerden diğerine gitmek ve arada savaşmak dışında yaptığınız hiçbir şey yok. Elbette ki film oyunlarının yapım sürecindeki genel kısıtlamalar olmasa çok daha iyi bir iş çıkabilirmiş. Yine de yapımcılar iyi niyetle bir iş koymuşlar ortaya. Diğer taraftan oyunun filmden önce çıkmasına bakılırsa, belli ki bizi ortama ısındırmak istemişler. Eh, göze batan eksikleri de olsa amacına ulaşıyor oyun. James Cameron'ın evrenini kendi gözlerinizle görmek isterseniz, bir şey kaybetmezsiniz. Ama belki 3D gözlüklerle oynarsanız bir şeyler değişebilir…

MISE EN SCÉNE



Film teorisinin belki de üzerinde en çok sorumluluk barındıran terimidir bu. Yıllardır içeriği ve tam olarak neyi açıkladığı tartışılır. Ancak kabul edilir ki *mise en scéne* (mizansen) Antik Yunan tiyatrosundan, hatta daha öncesinden beri gösteri dalının her unsurunu içinde barındıran bir terimdir. Yani kostümler, maskeler, ışıklar, makyaj… Uzun bir zamandan beri içine sinemayı da katarak anlamını iyice genişletmiştir. Ve halen genişletmeye devam ediyor. James Cameron's Avatar'la birlikte dijital projeksiyonun yaygınlaşması ve 3D gözlüklerin belki de ilk kez bu kadar geniş kitlelere hitap edecek bir filmde kullanılacak olması, mise en scéne'in sorumluluğunu daha da artırıyor. Mise en scéne'in ağızdan ilk döküldüğü yıllarda, işin buralara gelebileceğini kimse tahmin edemezdi kuşkusuz.



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon (129TL) > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.avatarmoviegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Filmi çok merak ediyor ve merakınızı hafiften giderirken yanında da ortalama bir aksiyon oyunu oynamak istiyorsanız...

7.0

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



BAYONETTA

ALLAH'IN EMRİ, PEYGAMBER'İN KAVLİYLE, KIZINIZ BAYONETTA'YI OĞLUMUZ DANTE'YE…

-VOLKAN TURAN

Oyun dünyasında genelde başroller erkeklerin tekelindedir. Oyunları da en çok erkekler tükettiğine göre, insan soramadan edemiyor; neden erkekler, erkek kahramanları tercih ediyor? Kendimizi onların yerine mi koyuyoruz? Kaslı, yakışıklı, "cool" erkekleri kontrol etmenin nesi çekici? *(Açıklayabilirim -Serp.)* İri, çirkin, kel erkek düşmanlara saldırmak neden eğlenceli? Neyse ki arada bir de olsa sivri zekâlı yapımcının biri çıkıyor ve erkek oyuncuları mutlu edecek kadar hoş bazı kadın kahramanları ana karakter olarak önümüze koyuyor. Bu tayfaya Hideki Kamiya da katıldı 2009 itibariyle. İki yıldan uzun zamandır üzerinde çalışılan Bayonetta, *Resident Evil 2*, *Viewtiful Joe*, *Okami* ve *Devil May Cry*'ın yapımcısı olan Hideki Kamiya'nın son ürünü. Ve bu oyunu tek cümlede "Devil May Cry'ın kadın hali" diye özetleyebiliriz.

Bayonetta çok ilginç bir hatun. Ofis olarak kendisini izlerken farklı duygulara kapıldık. Tuğbek alay etti, Serpil güldü geçti, ben fena bulmadım, Berkant evlenme teklif etti… Hafif gotik, hafif rüküş görünümünü bir yana koyarsak, kahramanımız oyun karakteri hastalığı olan hafıza kaybından mustarip ve zamanda bir ileri bir geri giderek parçaları birleştirmeye çalışıyor. Doktor gözlüğünün arkasından herkese çok seksi bakışlar atabildiği gibi "cat-walk" yaparak tüm bakışları da üstünde toplayabiliyor. Vücut ölçüleri kadar yetenekleri de gülünç bir abartıya sahip Bayonetta'nın: Ellerine ve ayaklarına bağlanmış dört silahla 360 derece kurşun yağdırabiliyor. Havada, karada, suda fark etmeksizin tutabildiği her şeyi silah olarak kullanabiliyor. Zıpladığında kelebek kanatları çıkıyor. Sonsuz cephanesi olduğu için de sıka sıka ilerliyor.

Bayonetta bir cadı olduğundan birçok özel gücü de var. "Özel güç" derken birkaç küçük numaradan bahsetmiyorum ama. Kendisinin hareket sınırlaması neredeyse yok. Sonsuz hit'lik komboları da var, tekme ve yumruk hareketlerini birleştirerek elde ettiği çok daha ekstra komboları da (ekran görüntülerine bakın lütfen). Ara yükleme sahnelerinde bu hareketlerin neler olduğunu ve nasıl yapıldığını görüyor ve sonra da gerçek zamanlı olarak uygulamaya başlıyorsunuz. Vigrid sokaklarında art arda iki kere zıplayarak yüksek yerlere ulaşabiliyor veya zıplamayı, Dante'nin yaptığı gibi yaratık kesmek için kullanabiliyorsunuz. Yaratık kesmenin de bin bir tane yolu var. Normal ataklarınızın arasına "punish" hareketleri ekleyerek, tek tuşa hızla abanarak hasarı katlayabiliyorsunuz. Bunun üzerine bir de "torture" yani işkence komboları eklediniz mi ekran şenleniyor. O yaratığı bir "çivili tabuta" (iron maiden) atıp iğneli kapısını kapatıyor veya tekmeleye


Her boss birbirinden ilginç ve her birinin farklı zayıf yönleri var. Dene yanıl yöntemini kullanın.

BUNLARI DA MI GÖRECEKTİK!


Yeterince uzun kombo yaparsanız, Bayonetta yavaş yavaş soyunmaya başlayacak!


Siz aşağıdan vururken, devasa bir el de yukarıdan bitirici vuruşu yapabilir. Hiç adil değil!


Aynı ekranda; Asena gibi dans eden Bayonetta, Sonic'ten çıkma puan halkaları ve 40 megatonluk bir tekmeyle arkadaki çivili tabuta girip süzgeç olacak bir iblis! Şaka gibi!

tekmeleye giyotin altına yatırabiliyorsunuz. Yetmedi mi? Üstüne çıkıp kafasına yüzlerce kurşun boşaltmak veya bir gürzle kafatasını dağıtmak desem? Evet, oyun zaten bu yüzden 18 yaş sınırıyla geliyor.

Neyse ki bütün bu acımasız muameleye maruz kalanlar genellikle iblisler ve zebaniler oluyor. İnsanlarla pek de içli dışlı değiliz. Çünkü biz bir cadıyız ve "cool"uz, burnumuz kalkık! Bayonetta sadece acil durumlarda gerçek dünyaya bir portal açıp diğer tarafa geçiyor. Onun haricinde insanları siluet olarak görüyoruz ve kendi hallerine bırakıyoruz. Aynı şekilde insanlar da bizi göremiyor ama kokumuzu hissedebiliyorlar (hatun o kadar parfüm sıkıyor ki cehennemden bile kokusunu alırsınız, o derece).

KANA SUSAMIŞ ÖLÜM MAKİNASI!?!

Tabii ki oyunda durmadan saldırmıyorsunuz. Bazen kaçmanız da gerekiyor. *Devil May Cry*'daki "dodge", yani rakibin hamlesinden kaçınmak Bayonetta'da da var, hem de güzel bir farkla. Şöyle ki, ödül olarak oyun size "cadı zamanı" kazandırıyor. Bu süre zarfında ekrandaki her şey birkaç saniyeliğine yavaşlıyor (manvileşiyor) ama siz yavaşlamıyorsunuz. Böylece kaçtığınız düşmanı haşat etmek için gerekli kombolara başlamış oluyorsunuz. Hatta bazı düşmanları sadece bu özelliği kullanarak öldürmek durumundasınız. Aynı şeyi oyundaki bazı bulmacaları çözmek için de kullanmalısınız.

Bulmacalar dedim ama çok ahım şahım şeyler beklemeyin. Sol taraftan anahtarı al, sağ tarafta kullan. Alt kattaki kapıyı en üst kattaki yerden aç, geri dön, zamanı yavaşlat veya geri al öyle geç, tuşlara zamanında bas tarzı şeyler var. Aksiyondaki yaratıcı zekâ maalesef bu bölümlerde pek kendisini gösteremiyor. Bunları oyunu kötülemek için söylemiyorum, yanlış anlaşılmasın. Gayet tadında bir adventure hissi var aslında oyunun, sadece yeni bir şeyler denenmiyor. Kolay platform bulmacalarını sanki zormuş gibi göstererek oyuncuya gazı veriyor ve tempoyu hep yüksek tutuyor. Siz de buna uymak durumundasınız çünkü aksiyon hiç bitmiyor, duran ölüyor! Sürekli daha fazla, daha güçlü ve daha büyük iblisler, mitolojik ikonları hatırlatan düşmanlar karşınıza çıkıyor. Her birinin özel bir hikâyesi ve evreni var. Bunları oyunda bulduğunuz dosyalarda görebiliyorsunuz. *DMC*'den sonra Hideki usta ilginç bir evren yaratmayı başarmış ama maalesef onun kadar akılda kalan bir ürün ortaya çıkaramamış. 10 saatte bitecek ve bir hafta sonra ismi dışında her şeyini unutacağınız bir oyun Bayonetta. Bunu da şuna bağlıyorum; oyun biraz fazla "hafif". Yani "Barbie bebeği giydirmece" oyunu tadı vermeye başlıyor bir süre sonra. Zaten işin içinde bolca Japon fantezisi var; bunlar absürd kıyafetlerle ve Japon pop müzikleriyle süsleniyor (lolipopları da unutmayalım). Bir de bunlar dövüş sistemiyle tam örtüşmeyince, oyun sıkmaya başlıyor. Oyuna devam etme nedeniniz, konunun nereye gideceğini öğrenmek, birbirinden fantastik boss'ları görmek, daha fazla puan yapıp en iyi silahlara ulaşmak oluyor ancak.

Grafikler konusunda da biraz hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Günümüz yeni nesil grafikleri arasında iddiası olamayacak bir iş çıkarılmış. Buna rağmen kare oranı problemi sadece PS3 versiyonunda göze çarpıyor. Sönük grafiklerin ve pastel renklerin "uyumsuzluğunun" üzerine saniyede on yüz milyon hit'lik komboları da eklediğinizde gözleriniz biraz "acıyor". *DMC4* bu konuda çok daha başarılıydı. Oyunun "akıcı" bir kıvamı vardı ama Bayonetta "kısır". Ayrıca bu tırnak işaretleri bence çok "şık". Bir de bunları konuşurken yapanlar var, onlara çok gülüyorum, parmaklarını büküyorlar hani... Ama bunun konumuzla ilgisi yok, konuyla ilgisi olan şeyse ara yükleme sahnelerinin bir hayli uzun olması (olmadı sanırım). Neyseki Sega bu soruna özel bir güncelleme çıkaracakmış, yükleme süreleri kısalacakmış.

KAN SPORU, ALTIN YUMRUK, ÇELİK BİLEK!!!

Eksik yanları yok değil gördüğünüz gibi ama Bayonetta yine de oynayanın ağzında bir tat bırakmayı biliyor, yeter ki çilekli lolipop seviyor olun. Örneğin bölümler arasındaki melekleri vurma mini oyunu hoş. Flash oyunlardaki gibi tek atışta en çok meleği vurup puan kazanıyorsunuz. Bunlarla özel güçleri olan yiyecekler ve eşyalar alıyorsunuz, alamadıklarınızı da normal puana çeviriyorsunuz. Puan topladığınız diğer bir yer de oyun içindeki performansınız. *DMC*'deki gibi bölüm sonlarında değil, her arenadaki grup dövüşleri sonrası notunuzu ve puanınızı alıyorsunuz ve online liderlik tablosunda derece yapmaya çalışıyorsunuz. Ayrıca bu puanlarla, *DMC*'de olduğu gibi silah, özellik, hareket, enerji kapsülü, kalkan gibi şeyleri satın alabiliyorsunuz. Eğer "tüm silahları, tüm hareketleri alacağım" gibi bir hırsınız varsa, oyun sizin için gayet uzun ömürlü olacak. Ama kanaatkâr olanlara oyunun sonunu bir kez görmek yeter de artar, hele ki şu oyun bolluğunda. İçerdiği aksiyon herkese hitap etse de, Japon fantezileriyle süslü üslubu, fantastik moda anlayışı ve akılda kalmayan evreniyle, ancak bir sonraki oyunda bir şeye benzeyecek gibi görünüyor Bayonetta. O güne kadar biz yine *Bikini Karate Babes*'le idare edelim artık!

EKSİK YANLARI YOK DEĞİL AMA BAYONETTA YİNE DE OYNAYANIN AĞZINDA BİR TAT BIRAKMAYI BİLİYOR. YETER Kİ ÇİLEKLİ LOLİPOP SEVİYOR OLUN!



Ne kadar da tatlı öyle değil mi? (Evet diyin lütfen.)



Bazı bölümlerde, düşen bir platform üzerinde dövüşeceksiniz. Yerçekimini bile takmıyorsunuz, peh!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hareket ve kombo sınırlaması neredeyse yok
+ Oyundaki her öğe çok havalı
+ Karakter ve çevre tasarımları çok çekici
- Yapay zekâ
- Yükleme süreleri
- Grafik kalitesi
- Anime sevmeyenler için sıkıcı müzikleri



Bu ejderhanın saçınızdan çıktığını biliyor muydunuz? (İki yıl kadar yıkanmazsanız, sizin de olabilir aynısından.)



> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Sega
> **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149TL)
> **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Alışıldık aksiyonlardan farklı ama Devil May Cry'ın izinden yürüyen, bol kalçalı ve salçalı Japon fantezisi. Alın, oynayın.

8.2





DJ HERO

ICE ICE BA.. CAN'T TOUCH TH... VANILLA IC.. HAMMER TIME! -GÖKTUĞ YÜKSEL

Ailenizin DJ'i Gök'ten hepinize sevgiler, saygılar ve de bütün bunlar yetmiyormuş gibi güzel haberler arkadaşlar. Yazıyla remiks yapmaya çalıştım yukarıda, anca bu kadar oldu. Evet, geçtiğimiz ay bahsetmiştim, yavaş yavaş suyu çıkan plastik gitarlara bu ay güzel bir alternatif geldi ve aklımızdaki "tutar mı batar mı" sorusu bence "tutar" şeklinde yanıt buldu. Guitar Hero ile zaten insanevladıoğullarının cüzdanındaki paraları nice zamandır temizleyen Activision'ın son müzik oyunu DJ Hero ile sizlerle beraberim!

Konsepti hepiniz biliyorsunuz. Hip-hop, techno ve dance türü parçaların ikisi bir araya geliyor, güzel bir remiks yaratılıyor ve biz de TV başı DJ'i olarak bu remiks'i mümkün mertebe içine etmeden dinleyicilerimize ulaştırmaya çalışıyoruz. Bunu yapmak için de birazdan bahsedeceğim plastik turntable'ımızdaki düğmeleri ve ayarları kullanıyoruz. Aynı GH'larda olduğu gibi başarılı olursak şarkı devam ediyor, bir halt beceremezsek şarkı da duyulmuyor.



3.5 metrekare burna sahip olmanız DJ olmanıza engel değil.

DÖNEN MASA

"Döndürelim Erman Hocam" deyip aleti döndürmeye başlıyoruz. Öncelikle aletin kaliteli ve sağlam yapılmış olduğunu belirtmek isterim. Turntable çok hoş dönüyor, gayet akıcı. Alet ne çok hafif ne ağır, tam ideal ağırlıkta, sol taraftaki navigasyon tuşlarının gizli tutulması elit bir görünüm sağlamış, sonuç olarak hoş bir turntable olmuş. Üstünde üç düğme var, bunlar ekranda akan üç çizgiyi temsil ediyor, sol tarafta ise Europhia düğmesi, Crossfade switch'i ve de bir adet ses açma kapama düğmesine benzer bir ayarı var. Ulan gavur "knob" deyip işin içinden sıyrılıyor, bizim dilimizde buna öyle kısa ve güzel bir kelime yok. Neyse. Alette hoşuma gitmeyen tek şey, crossfader'ın yani sağa sola salladığınız olayın orta noktasının yumuşak olması. Zira oyunda sağa sola geçişlerde elinizi ilk başlarda ayarlayamıyorsunuz ve ufacık bir kaymada oyundaki kontroller de kayıyor ve güzelim kombo uçup gidiyor. Onun dışında her şey çok şık ve hoş, Europhia'nız hazır olduğunda düğmenin altından kırmızı bir ışık verilmesi de güzel bir ayrıntı olmuş.

SAĞ KOL AĞRILARI

Eğer sağlaksanız sağ, solaksanız sol kolunuz, turntable'ı yukarı aşağıya sallamaktan bir süre sonra ağrımaya başlayabilir ey gürbüz DJ adayları. Eee DJ olmak kolay değil. Öyle her elini kolunu sallayan DJ olamıyor, her kelime oyunu yapan da yazar olamıyor. Ben nasıl oldum, hayret. Neyse. Kol (daha doğrusu omuz) ağrılarının sebebi, scratch bölümlerinde bileklerin değil, direkman dirseklerin ve de omuz kaslarının kullanılması, dolayısıyla tüm kolun bir güç harcaması. Tabii benden daha biyonik arkadaşlar varsa ve bunu başka şekilde halledebiliyorlarsa orasını bilemeyeceğim ama şahsen ben tüm kolumu kullanıyorum. O biyonik arkadaşların kollarını oynatmadan sadece bilekleriyle kaşar rendeleyip rendeleyemediklerini de merak ediyorum. Ben şahsen hazır rendelenmiş kaşar alıyorum. Her sabah kaşar yerim, kaşarlı tostu da severim. Beyaz peynir gibi bembeyaz tenli hatunlar da hoşuma gider. Süt için, süt içirin.

Şimdi zaten yerimiz dar, aletin kendisi hakkında daha fazla geyik yapmaya gerek yok. Gelelim oyuna. Oyunun videosu her tarafa yayılmışken benim tutup "la olm işte çizgi akıyor, oradan o mavi yuvarlak tam alta gelince şakkadanak düğmeye basıyorsun, puan alıyorsun" falan diye lüzumsuz işlere girmeye niyetim yok. Onun yerine neler hoşuma gitti onlardan bahsedeyim. Öncelikli olarak oyunun yapısının, müzik türünün menülere iyi yansıtıldığını söyleyebilirim. Karakterler, menü ses efektleri falan insanı anında havaya sokuyor. Serinin ilk oyunu olmasına rağmen (seri olacağını görmek için Nostradamus olmaya gerek yok) oyundaki DJ seçenekleri, değişik turntable'lar (oyun içi olanlar), DJ kıyafetleri falan da cabası. Ama bunların hepsi ayrıntı, biliyorsunuz bu tür müzik oyunlarında en önemli şey oyundaki parçalar!

YO HOMIE, THESE BEATS MAKE ME SO HORNY

Evet, rezil bir paragraf başlığıyla oyundaki parçalardan bahsetmek istiyorum. 12 yaşımdan beri kafayı metal müzikle bozduğumu yedi cihan bilir, sekizincisine de SMS atacağım bugün yarın. Hip-hop'ı hiç sevmediğimi de bilen çoktur sanırım ama techno'ya bayılırım, underground club'lara fırsat buldukça giderim. Techno dinlerken şarap içmeyi severim. O yüzden her ne kadar oyun beni hip-hop konusunda tedirgin etse de techno ve dance parçalarıyla oldukça tatmin etti. Burada oyundaki

envayi çeşit şarkıyı listeleyecek yerimiz de yok, internet elinizin altında, açıp bakabilirsiniz ama ben en çok "Ice Ice Baby" ve "U Can't Touch This" remiksini sevdim. E ne de olsa doksanların çocuğuyuz. Ama onun yanında süper bir parça olan "Feel Good Inc." de bir sürü remikste kullanılıyor. Queen'in "Another One Bites The Dust"ını da unutmamak lazım, her ne kadar çok basit bir altyapıya sahip olsa da dinlemesi ve bu oyunda çalması oldukça zevkli.

Bunların yanında dünyaca ünlü, milyonlarca dinleyicisi olan Eminem, Jay-Z, Daft Punk ve geçtiğimiz aylarda rahmetli olan DJ AM ve bu elemanların parçaları da oyunda yer alıyor. Oyunumuzda toplam 94 tane remiks var, bunların çoğu iki ayrı şarkıdan oluşuyor ama bazıları da kendi kendilerine remiks olmuşlar. "Vay anasına elin adamı neler yapıyor yav" dedirten bir şey bu. Yoğurtla yoğurdu karıştırıp yoğurt yapmak gibi. Şarkı aralarında eğitim mahiyetinde gereksiz kesitler de var. Bu ekstraları lüzumsuz olsa da oyunun başındaki eğitim bence harika olmuş, kesinlikle onu bitirmeden oyuna dalmayın derim. Son olarak, Sir-Mix-A-Lot'ın yaptığı, zamanın en sevilen parçalardan "Baby Got Back" parçası da olsaydı bence muhteşem olurdu. Zira scratch olayının babası vardır o parçada.



Hem gitar hem DJ aynı ekranı paylaşıyor... Hayat paylaştıkça güzel.



Ne İyi? Ne Kötü?
+Turntable kaliteli yapılmış
+Konsept çok iyi
+Müzik oyunları dünyasında yepyeni bir soluk
+Zevk unsuru da gayet iyi
- Zorluk mantıksız
- Daha iyi parçalar olabilirdi
- Kol ağrıları yaratabiliyor



DJ olun da, ister soytarı olun ister avukat.

ABARTMA ACTIVISION GÖZÜNÜ SEVEYİM

GH'yi "expert" seviyesinde oynuyorsanız ve de normal gitar çalmasını biliyorsanız, "hadi lan oradan, bu şarkıyı gerçek gitarda çalmak bile bu kadar zor değil" demişsinizdir, saçma sapan, garip bir zorluk seviyesi vardır. Aynı olayı maalesef DJ Hero'ya da taşımışlar. İleri zorluk seviyelerinde bir saniye, hatta daha kısa süren şimşekvari crossfadeler, size ne yöne scratch yapacağınızı gösteren ve *Mortal Kombat*'ta finish him yapışınızı andıran scratchler falan var. Kardeşim scratch'in üç ilerisi bir gerisi mi olur ya! Bırak kafama göre yapayım ben. Dolayısıyla ben oyunu orta zorlukta oynadım, oldukça da zevk aldım. 120 doları bayıldıktan sonra bir de expert'e kasıp sinir bozmanın bir anlamı yoktu çünkü. Şunu da söyleyeyim: Bence DJ'lerin en büyük olayı, "beat matching" dediğimiz, biten şarkıyı akıcı bir şekilde sıradakine bağlayacak işi yapmaktır. Ancak oyunda böyle bir şey yok.

Oyun tabii ki Guitar Hero ile büyük benzerlikler taşıyor. Adam gibi kombo yaptığınızda puanınızın ikiye katlanması, zorluğu azıcık artırınca mantıksızlaşan oynanış, şarkı bitirip yıldız kazandıkça açılan karakterler, giysiler falan hep GH'den bildiğimiz şeyler. İşte şimdi, çok detaylı olmasa da oyundaki birtakım yeni-eski özelliklere değinmek istiyorum.
Europhia: GH'deki Star Power! Mavi şekilde yanan bölümdeki notalara (veya artık nota değil de beat diyelim) verilen süre boyunca hiç kaçırmadan bastığımızda Europhia'yı aktive ediyoruz. Star Power'ı kullandığımızda dinleyiciler de coşup şarkıyı falan söylüyorlardı ama bu oyunda pek bir ses değişikliği olmuyor.
Kombolar: Hata yapmadan belli miktarda beat'i tamamlayınca veya ne bileyim crossfade yapınca kazandığımız puanlar çarpılarak artıyor. Tabii Europhia'yı kullandığımızda bu sayı direkman ikiye katlanıyor.
Rewind: GH'de olmayan, ilk defa burada karşıma çıkıp çok da hoşuma giden şeylerden biri! Remiks içindeki performansınıza göre kombo katsayı barının üstünde rewind ikonu belirince turntable'ı hızlı bir şekilde geriye doğru 360 derecelik bir tur attırarak veya hızlı bir şekilde 720'lik bir turla parçayı geriye sardırıp aynı yerleri bir daha çalabiliyorsunuz. Çok eğlenceli olmuş bu. Yalnız dikkat etmeniz gereken bir şey var, mesela yeşil çizgi en soldayken ve tekrar normal yerine geçmişken rewind yaparsanız otomatikman crossfader'ınız şaşıyor ve kombonuz gidiyor. O yüzden çizgilerin sağa sola geçmeden uzun bir süre aynı devam ettiği bölümlerde rewind yapmanızı tavsiye ederim.

YERLİ MALI, YURDUN MALI

Eveeet sevgili neşe hububatlarım. Bir Gök klasiği olarak "yerim bitti, anlatacaklarım bitmedi" modunda hissediyorum kendimi. İlk Guitar Hero'yu gördüğümde de "bu ne ya, ne diye bunu alayım evde gitarım varken" demiştim ama sonradan oyun çok hoşuma gitmişti ve içimdeki GH oynama isteği aynı orta okulda pamuğun içine ektiğimiz, güneşe koyup suladığımız fasulye gibi filizlenmişti. Bu sefer de içime nohut ekildi bilader. Yani diyeceğim odur ki DJ Hero'yu da "hade lan oradan" düşüncesiyle karşılamıştım ama sonradan çok hoşuma gitti. Özellikle sevdiğiniz parçalarda şarkıyı özümseyip moda girdiğinizde ve de tempoya kendiniz kaptırdığınızda hakikaten çok zevkli zaman geçiriyorsunuz. Beyniniz üç dört yere ayrı kontrol yolluyor, parmaklarınız ve kollarınız oynayıp duruyor. Robot gibi hissettim vallahi kendimi moda girdiğim anlarda.

Her ne kadar *Band Hero* diye salakça bir oyun yapıp milletin antipatisini toplamış olsa da Activision'ın DJ Hero'yla durumu toparlayacağına inanıyorum ben. Alma imkânınız varsa (geçenlerde "paranız varsa muscle car alın" deyip bir arkadaştan fırça yemiştim, o yüzden imkân olayını devreye soktum şimdi ehueuhe) mutlaka alın, deneyin. Benim gibi metal kafalı bir adama bile kendini sevdirdiyse, Daft Punk hayranı arkadaşlar bu oyuna aşık olabilir. Şimdi iki ileri bir geri scratch yapıp vıcı vıcı (scratch efekti) modunda ailenizin nohutu Gök olarak buralardan uzaklaşıyorum...



Yanarlı dönerli DJ'ler bunlar.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Özellikle clubber ve hip-hopçı gençler için kaçırılmaması gereken bir oyun ama metal kafalar da yiyebilir!

8.5



> **Tür:** Müzik / Ritim > **Yapım:** FreeStyle Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (289TL) > **Yaş Sınırı:** Müziğin yaşı yoktur > **Web Sitesi:** www.djhero.com

FORZA MOTORSPORT 3



1- Amerikan araçlarının çoğu, yüksek güçlerine rağmen dönüşlerde çok dengesiz kalıyorlar.

2- Doğa görüntülerinin güzel olmak dışında da önemli artıları var. Ne zaman hız keseceğinizi veya hangi viraja yaklaştığınızı geçtiğiniz bir ağaçtan anlayabiliyorsunuz.

OTOMOBİL UÇAR, ASFALT KALIR -ALİ SEZGİN

Araba yarışı kavramını duyduğunda aklına sadece abartılı modifikasyonlar ve NOS eklentileri gelen bir nesli karşımda görünce çoğunu ezesim geliyor. Onbinlerce kişilik bir güruhu nasıl kimliğimi belli etmeden tek seferde arabamla çiğneyeceğimi henüz bilmiyorum ama bir yolunu bulduğum anda inanın çoğunuz artık burada olmayacaksınız. Belki Modifikasyon Sevenler Derneği'nden gelecek bir buluşma talebi, belki de basit bir bedava pasta daveti... Olasılıklar sınırsız değil mi?

Bu saçma giriş paragrafımın büyük ihtimalle araba meraklısı genç nüfusun çoğunu incelememden uzaklaştırdığına güvenerek dobra dobra konuşmak istiyorum. Motorsporlarını sevenler, çıkın deliklerinizden. Gün bizim günümüz, devir bizim devrimiz. Saçma araba modifiyelerinin, abartılı ses sistemlerinin ve polislere yer göstermek dışında ne halta yaradığını anlayamadığım neon ışıkların olmadığı bir dünyadan sesleniyorum size. Saliseler içinde verdiğiniz her kararın kaderinizi değiştirdiği, anlık reflekslerin ve çelikten sinirlerin kutsallaştığı topraklardan sesleniyorum size; Forza Motorsport'un dünyasına hoş geldiniz.
Forza Motorsport 3 beni ne zaman pençesine aldı bilmiyorum. Frene basıp arkama bakacak zamanım hiç olmadı ama sanırım hepsi kariyer modu sayesinde başladı. Oyuna başladığımda FM3 bana ilk olarak cenneti gösterdi. 2010 model bir Audi A8 isimli canavarın içinde ilk yarışıma girip zaferin tadını ucundan da olsa tattığımda anladım aslında bu oyunda bir şeylerin farklı olduğunu. Bu yaratıkla son karşılaşmam bu olmayacaktı elbette ama önce onu hak etmem gerekiyordu. Oyunun sunduğu ve başlangıç bütçemin yettiği ilk arabalar beklentilerimin altında olmasına rağmen gerçekte kullandığım Ford Fiesta'yı – benim kullandığım 2000 modeldi ve yarış sürümü değildi tabii- tercih ettim.

Bu noktada bir görünmez parantez hakkı istiyorum. Eğer Forza 2'yi oynamış bulunduysanız aslında oyun size fazla yenilik vaat etmiyor ki yapısal olarak büyük bir yeniliğe ihtiyacı olduğunu da düşünmüyorum. Eğer oyunun muhteşem online özelliklerinden faydalanmayacaksanız zaten seçenekleriniz sınırlı. Forza önünüze bir yarış takvimi koyuyor; bütçenizin ve arabalarınızın yettiği olası etkinlikler sıralanıyor ve buna göre programınızı yapıyorsunuz. Eğer Live'a bağlanır ve FM 3 deneyimini diğer oyuncularla beraber tatmak isterseniz işte o zaman oyunun gerçek zevkini tatmaya başlıyorsunuz. Sırf tek kişilik yarışlarda değil, yaptığınız çok oyunculu yarışlardan da para kazanıyor ve kazancınızla galerinize yeni araçlar ekleyebiliyorsunuz.

Paranın ne zaman kıymetli olduğunu anlamak için de harika bir yol Forza oynamak. Zira kazandığınız parayla yapabileceklerinizin haddi hesabı yok. İster kimsede olmayan araç parçaları alıp kendinizi modifikasyona vurursunuz, isterseniz de diğer oyuncuların yaptığı dış tasarımları satın alıp aracınızda kullanırsınız. FM3'ün bu yönlerinin aslında serinin ikinci oyunundan çok farkı olduğunu söyleyemeyeceğim. Simülasyon oyunlarını çok sevmeme ve sırf bunun için bir direksiyon almış olmama rağmen iyi bir pilot olduğunu söyleyemem. İlk Ferrari'mi almak için aynı ikinci oyunda olduğu üzere oturup güzel bir dış tasarım hazırladım. Sonra bunu uyguladığım arabayı açık artırmada satarak gelen parayla harcamalarıma devam ettim. Oyunun tasarım sistemi aslında kolaj benzeri bir mantıkla çalışıyor. İstediğiniz şekli elde edene kadar değişik parçaları birleştirmeye devam ediyorsunuz. Örneğin benim bir OGZ logosunu Ford GT'min kenarlarına eklemem

Resimde gördüğünüz uyduruk Auidi'yi alıp ondan bir canavar yaratacağız. İşte adım adım Forza Motorsport 3'te yapabilecekleriniz:



Yarış arabası öyle koltukla küllekle olmaz bir kere. Ağırlık yapacak her şeyi atıyoruz arabadan. Yerine Xbox 360 ve PlayStation 3 koyduk, araba sürerken kaza yapıp sigorta parası kapın diye.

Her arabada olması gereken spoiler ve özel yapım kaportaları da taktık. Video oyunlarını çok sevdiğinizi duyduktan sonra koca arabayı Forza Motorsport 3'ün içine koyduk ki aslında oyun oynarken oyun oynayıp oyun oynamış hissedin.

Bir kere iyi bir arabanın vites kutusu afili olmalıdır. El dikimi deriyle yapılmış sınırlı sayıda üretilen vites kutusunu alıyoruz ve yerine yarışlara daha uygun bir kutu koyuyoruz.

O 100.000 beygirlik motor da neymiş öyle?! Motoru, havalandırma sistemini ve diferansiyelleri toptan atıyoruz. Onun yerine koca bir ses sistemi koyduk.

Jant kapakları ve lastikler de hiç olmamış. Jantları Oyungezer DVD'siyle değiştirdik, lastiklerin içini de eski sayılarımızla doldurduk.

Uçur Arabamı OGZ! Siz bizim kendimizi oyunlara verip toplumdan koptuğumuzu, televizyonda izlediklerinizden habersiz olduğumuzu sanıyorsunuz. Asla! Yaptırdığımız pazar araştırmalarına göre 2009 yılının en popüler programları Süper Baba'yla beraber "Pimp My Ride" oldu. Süper Baba Fiko'yu bulup direksiyona geçiremediğimiz için (dizinin setinden çıkamıyordu diye tahmin ediyoruz) biz de incelemerimizde hâlâ "hip" olduğumuzu göstermek için Pimp My Ride programını Forza'ya uyarlamaya karar verdik.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Herkes rahatlıkla oynayabilir
+ Live desteği harika
+ Grafikler ve hız hissi kusursuz
+ Tonla araba ve pist var
+ Lastiklerin kamber açısına kadar her şey düşünülmüş
- Hasar efektleri çok uyduruk duruyor
- Bütün pist ve arabaları oynamak için yükleme gerekiyor

FORZA 3'TEN ÇOK ŞEY BEKLİYORDUM. BENİ YARIŞ OYUNLARIYLA TEKRAR BARIŞTIRACAK OYUN OLACAKTI...





Kamerayı ayarlayabilirseniz kokpitleri gerçekten bu kadar detaylı görebiliyorsunuz ama bu sefer de yol düzgün gözükmüyor.



Seat Cupra'yı bile bu kadar cazip gösteren bir oyunu takdir etmekten başka bir şey gelmiyor elimden

yaklaşık bir buçuk saat kadar sürdü. Abartıp Galatasaray, Fenerbahçe amblemlerini hatta Homer Simpson, Kratos gibi karakterleri arabasına eklemeyi başaran çok sayıda arkadaşım da oldu. Bunları satarak kazandıkları paranın haddi hesabı olmadığını tahmin edersiniz elbette.

ARABAM NEDEN ÖKSÜRÜYOR?

Neyse efendim, iyi kötü bir araba aldık ve yarışmaya başladık diyelim, anında fark edeceksiniz ki seriye iki önemli özellik eklenmiş. İlki *GRID*'de de olan zamanı geriye sarma şansı. Özellikle Le Mans gibi saatler süren yarışlarda en küçük hatanın koca yarışa, dolayısıyla en az bir iki saatinize mal olması doğal olarak sinir bozabiliyordu. Biraz hileye kaçıyor ama artık kız arkadaşınız seslendiğinde veya telefonunuz çaldığında kaçırıp duvara bodoslama girdiğiniz o virajı kotarana kadar tekrar tekrar deneyebiliyorsunuz. Ki *GRID*'deki gibi menüye girip tekrar izleme seçeneğinden tuş seçme gibi zahmetler yok, oyun içinde herhangi bir zamanda tek tuşa basmanız yetiyor. Bunu istediğiniz kadar yapmakta da serbestsiniz.

Diğer önemli özellikse seride başından beri olması gereken kokpit kamerası. Oyunda bulunan 200 küsur aracın tamamının detaylı kokpit görüşü olması önemli bir artı elbette ama bunu özellikle *NFS Shift* kabinleriyle karşılaştırdığımızda görsellerin biraz daha zayıf kaldığını söyleyebiliriz. Doku kalitesi ve gerçekçilik açısından tatmin edici olmasına rağmen detay seviyesi beklediğim kadar iyi değil çoğu kokpitin.



Sırf aracınız Murceliago diye özel park yeri bekliyorsanız, beklemeye devam edin derim.

Genelde pek uğraşmam ama hazır yakalamışken Forza Motorsport 3'ü aile testine sokmayı uygun gördüm. Oyunu tahmin edebileceğiniz üzere deneyimli bir şoför ve rezil bir oyuncu olan babama, ardından da berbat bir şoför ve daha da berbat bir oyuncu olan kardeşime denettim. Zamanında Forza Motorsport 2'yi oynayamayan, her virajda kendini dağda bayırda bulan babam kokpit kamerasından olsa gerek FM3 sınavını başarıyla geçti. Kardeşimiyse bu teste tamamen eğlenmek için sokmuştum ama otomatik frenleme, patinaj önleme, yol tutuş dedektörü gibi özellikleri açtığımda onun da en azından yolda kalabildiğini fark ettim. Forza 3'ün güzel yanı da bu aslında. Yetenek seviyeniz ne olursa olsun oyunu kendinize uygun hale getirebiliyorsunuz. Kardeşim için utanmasa arabayı sürecek yardım sistemi, benim için modifiyelerde devreye girdi. Forza 2'de Mustang'im yaptığım saçma ince ayarlardan dolayı ne zaman kalkış yapmaya çalışsam 360 derece dönüyordu yerinde. Dolayısıyla üçüncü oyunda modifikasyondan uzak durmaya niyetliydim. Elbette kaçınılmaz olan gerçekleşti ama bir etkinliğe girebilmek için aracımın tork gücünü yaklaşık 40HP artırmam gerekti (hatta daha spesifik bir şeydi, şu an salldığıma bakmayın). Ben oflayıp puflarken oyun bunu fark etti ve bütün modifiyeleri kendi yapmayı teklif etti. Ne kadar düşünceli değil mi?

Forza Motorsport 3'ün ikinci oyuna ve rakiplerine nazaran daha başarılı olduğu bir konu da hız hissini gerçekten verebilmesi. Son dönemde moda olanın aksine ekranın tamamını bulanıklaştırmadan, gereksiz çizgiler ve efektler eklemeden gerçekten düşündüğünüz hızda gittiğinizi hissediyorsunuz. Bu aslında oldukça önemli bir detay çünkü hızını kestiremeyen oyuncunun bir de gözünü hız tabelasında tutmak zorunda olması son derece gereksiz bir yük.

KAÇAN FERRARI'NİN AĞLAYANI ÇOK OLUR

Forza Motorsport 3'ün beğenmediğim tek detayı hasar modellemesi oldu. Devrilen ya da son hızla giderken bodoslama bariyerlere giren araçlara, hatta pek çok aracın karıştığı zincirleme kazalara şahit olduk. Araçların fizikleri ve verdikleri tepkiler oldukça yerinde ama hasarlar aracı etkilediği kadar oyuna yansımıyor ve bu da bir süre sonra dikkat dağıtmaya başlıyor. Bu tek kusurunun da bir şekilde üstesinden gelebilseler kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu diyebilirdik.

Forza 3'ten çok şey bekliyordum. Beni yarış oyunlarıyla tekrar barıştıracak, bir DVO'ymuşcasına saatlerimi çalacak bir oyun olacaktı ki bunları sektirmeden yapabildiği için ziyadesiyle memnunum. Yetenekleriniz ve otomobil tutkunuz ne seviyede olursa olsun rahatlıkla kendinizi kaptırabileceğiniz türden bir oyun olmuş F3. Son olarak, *Gran Turismo 5*'in kesinlikle çok sağlam gelmesi gerekiyor çünkü bu seferki rakibi gerçekten çok ama çok dişli.

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Turn 10 Studios
> **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** forzamotorsport.net/en-us/game/default.htm

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Gelmiş geçmiş en detaylı yarış simülasyonu, oynaması da kolay!

9.4





Ratchet & Clank Future: A Crank In Time

ARTIK ZAMAN BİZDEN SORULACAK -VOLKAN TURAN

Genelde "ikili" oyunları çok severim. Örneğin Tango ve Cash gibi veya Jackie Chan ile Chris Tucker gibi. Platform oyunlarındaysa, Sony'nin altın yumurtlayan, en çok sevilen, en çok satan Ratchet & Clank'inin değil de Jak & Dexter'ın hayranıydım. Ratchet & Clank serisi ilk başta güzeldi ama sonra kendisini tekrar eder olduğu için, eğlence yönünden Jak her zaman gönlümü kazanmayı bilmişti. Ta ki Serpil oyunu bayram harçlığı niyetine avuçlarıma bırakana kadar. Yoksa işkence mi çekecektim?

Kabul ediyorum ki, oyun başladığında biraz mırın kırın ettim. Çok da iyi başlamadığı için "ben biliyordum ya" anlamındaki ekşi surata geçiş yaptım hemen ama oyun giderek açıldı, açıldı ve ben eğlenmeye, sırıtmaya, sonra da gülmeye başladım. Ardından da başından kalkamadım zaten. Konu ilk etapta çok karışık gözükmüyor. Yeni oyuncuları da düşündüklerinden, yoğurdun kaymağını gösteriyorlar ama ilerleyen saatlerde konu biraz dallı budaklı hale geliyor. Future üçlemesinde bilinmeyen noktalar bir bir gösteriliyor.

Oyun başladığında ilk amacımız Ratchet olarak Clank'i bulmak oluyor. Dr. Nefarious, Clank'i kendi üssünde, Great Clock'ta saklı tutuyor ama Clank ellerinden kaçmayı başarıyor. Bölümleri (sıralı olmasa da) bir Ratchet ile oynuyoruz, bir Clank ile. Sanki iki farklı oyun tek oyunda birleştirilmiş havası verilmiş, çok da leziz olmuş; git gide de ikilinin birbirine yaklaştığını hissedebiliyorsunuz. Tabii Ratchet da, Clank de geçmişleriyle ilgili yeni bilgiler elde ediyor macera boyunca; akrabalar keşfediliyor, gidilmemiş gezegenlere yolculuklar yapılıyor. Derken, daha önce hiç R&C oynamamış olsanız bile tüm hikâyeye hakim olabiliyorsunuz. Yapımcı Insomniac senaryo ve kurgu konusunda çok temiz bir iş çıkarmış diyebilirim. Bunları da Pixar'dan çıkmış bir film hissi uyandıran ara videolarla desteklemiş. Metal Gear Solid IV'teki sinematikleri nasıl sabırsızlıkla beklediysem, bu oyundaki sinematikleri de aynı derecede bekledim diyebilirim. Hem çok eğlenceliler hem de görsel anlamda çok başarılılar.

PIXAR MI YAPTI BU OYUNU?

Zaten oyunun geneli görsel olarak çok başarılı. Karakter tasarımlarını geçtim, bölümlerin ve uzay istasyonlarının grafikleri harika. Bölümler şen şakrak geçiyor. Detay dolu yapılar arasında cıvata arıyorsunuz, bitkilerin arasından süzülüyorsunuz, sulara dalıyorsunuz, uçuyorsunuz, rampalardan fırlıyorsunuz, uzay boşluğunda geziyorsunuz, lavlardan kaçıyor ve hiper hızda dönen tuzaklardan kurtulmaya çalışıyorsunuz. Eğer bir platform oyuncusuysanız, çevreye bayılacak ve kendisini tekrar etmeyen bölüm tasarımlarına şapka çıkaracaksınız.

Görevler ne durumda diye baktığımızda, neyse ki orada da bir sorun gözükmüyor. Aslında görevlerin


Yan karakterler de olabildiğince komik, hikâyelerini dinlemekse ayrı bir keyif.


Oyundaki "zamanı yöneterek" çözeceğiniz bulmacaların zorluğuna bazen şaşabilirsiniz.

İyi ile kötünün savaşı bu oyunda da devam ediyor. Kim kazanacak sizce?

1- Hoverboots, oyuna ayrı bir tat getirmiş.

2- Oyundaki silahların çeşitliliğine ve ilginçliğine biz bile şaşırdık.

1


2


Ne İyi? Ne Kötü?
+Senaryo
+Seslendirmeler
+Görsellik
+Oynanış
- Yükleme süresi
- Kameranın yer yer bozulması

konsepti aynı ama içeriği ve beraberinde gelen aksiyon ve eğlence farklı. "Mekâna git, birini bul, ilerle ve bu yerden kurtul" şeklinde özetlenebilir görevler ama örneğin bölümlerde ilerleyebilmek için çözmek zorunda olduğunuz mini bulmacalar harika. Ratchet kas gücünü kullanarak bunları çözmeyi seviyor, Clank de zekâsını. Örneğin oyuna yeni eklenen Hoverboots sayesinde Ratchet artık havada süzülerek gidebiliyor ve rampalardan bu şekilde çok uzaklara atlayabiliyor. Ya da kancasını kullanarak platformları kendisine çekiyor, deviriyor veya aletleri bozarak kapıları açıyor. Fiş tarzındaki canlıları toplayıp elektriği geri getirdiğimiz bölümde çok eğlendim ben mesela. Bulmaca sayılmaz ama bazı özellikleri alınca, oyunda geri dönüp bazı bölümlerde gidemediğiniz yerlere giderek tecrübe puanınızı ve cıvata sayısını artırabiliyorsunuz.

Clank zamanı yavaşlatabilen bir bombaya sahip. O alan içerisindeki her şey kısa bir süreliğine yavaşlıyor. Bunları hızlı platformları yavaşlatıp üzerine atlamak için de kullanabiliyorsunuz. Daha ilginci, platform bazlı bulmacalarda Clank kendisini "zaman içinde kayıt edebiliyor". Örneğin A ve B noktasına aynı anda gidildiğince C noktasındaki bir kapı açılıyorsa ve elimizde bir Clank varsa, yapılacak şey *ilk önce A'ya gidip bunu kaydetmek, sonra B'ye gidip bunu da kaydetmek* olmalı. Daha sonra C'nin önüne gittiğimizde, o kayıt ettiğimiz Clank'ler bize kapıyı açacaktır. Tabii bunu en basit şekilde anlattım ama bazı bulmacalar gerçekten saç baş yolduruyor. Hem zamanla yarışıyorsunuz hem de zamanı kullanıyorsunuz. Gayet ilginç ve yaratıcı bir fikir.

Oyun boyunca karşılaşacağınız "zamansal bozukluklara" da bir süre sonra anlam vermeye başlayacaksınız. Clank işte bunları da kendi bölümlerinden düzeltebiliyor. Bunu da bir zamana karşı yarış-bulmaca tarzında yapıyor. Anlayacağınız, Ratchet bölümlerinde hıza, aksiyona, çatışmaya doyacaksınız, Clank bölümlerindeyse biraz daha kafanızı kullanarak ilerleyip bu ikiliyi birleştirmeye çalışacaksınız. Her iki tip platform oyunu severlere hitap eden bir formül şüphesiz.

RADYO VAR DA, DJ GARİP

Ben oyunumu oynuyorken, yanımda oturmuş kendi aralarında konuşan Faruk ve Tuğbek'in dikkati bir anda bana çevrildi. Hayır, oyunda şov yaptığım için değildi, oyundan gelen müziklere Alman kurdu gibi kulaklarını diktiler. Ratchet'ın uzay gemisine atlayıp gezegen gezegen gezerek görevlerini bitirdiği bölümlerde radyo dinleyebiliyorsunuz. Bu radyolar kesinlikle GTA tarzında olmuş ve sayıları az olsa da dinlemesi son derece keyifli. Ama bir kanal var ki, 80'lerden çıkma rock sololarıyla beni benden aldı. B sınıfı filmlerdeki fon müziklerini andırıyor, bir başka deyişle Joy FM dinlediğiniz hissini veriyor. Bu müzikler eşliğinde düşmanları patlatmanın nasıl bir his olduğunu ancak yaşayarak anlayabilirsiniz. Oyunun müzikleri genel olarak da süper. Seslendirmeler çok başarılı, şangır şungur cıvata efekti hariç geriye kalan her şey olması gerektiği gibi (oyunda yüz binlerce cıvata topluyorsunuz ve her birinden ses çıkıyor ya, kafa bu!).

Bir süredir platform oyunlarına bulaşmamıştım ve R&C serilerine hep mesafeliydim ama aynı anda iki tabum da yıkıldı diyebilirim. Oyunun her şeyi gerçekten çok iyi. Görevler, bölümler, güldüren diyaloglar, silahlar, bosslar, oynanış süresi ve oyun mekanikleri harika. Bir DVO oynuyormuş gibi, tüm silahları alacağım diye cıvata toplar mı bir insan? Toplar. Oyundaki her cıvatayı toplayacağım diye her deliğe girer mi? Girer. Yeni yüzler göreyim diye her yan göreve koşar mı? Koşar… A Crack in Time, iyi oyunların art arda çıktığı şu dönemde kesinlikle alınıp oynanmayı hak ediyor. Türün hayranı olmasanız bile, güzel bir başlangıç olabilir mi bu sizin için? Olabilir.



OYUNUN BİZE ÇAĞRIŞTIRDIKLARI

SONIC

Özellikle Ratchet'ın bölümlerindeki hız, yerçekimine karşı koymak ve bazı düşmanlar aklımıza hemen Sonic'i getirdi. Tabii ki iki oyunu kıyaslamıyoruz ama R&C'in platform oyunlarına modern bir hız anlayışı getirdiği bir gerçek.



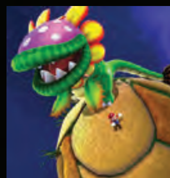
CRASH BANDICOOT

Naughty Dog'un hâlâ vazgeçemediği maskotu Crash'i eminim hatırlarsınız. Oyundaki doğa örtüsü ve zıplayarak ilerlenen bölümlerde Crash'ten esinlenildiğini düşünüyoruz. Tabii ki bu kötü bir şey değil zira özellikle PS1 zamanında platform oyunları Crash Bandicoot'tan sorulurdu. Ne güzel elma yerdik cıvata yerine.



SUPER MARIO GALAXY

Çıkalı henüz iki yıl olsa da, 10 milyon satış rakamına yaklaşan Galaxy şüphesiz ki platform oyunlarının çıtasını yukarı çekti. R&C de bu oyundan bir hayli etkilenmişe benziyor. Ratchet'ın gezegenler üzerinde dolaşıp yan görevleri tamamladığı bölümler, oynanış tarzı ve haritaları açısından neredeyse SMG'yle aynı.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3 için zaten çok fazla platform oyunu yok. Bu yüzden A Crack In Time kaçmaz, bizden söylemesi.

8.7



> **Tür:** Platform/Aksiyon > **Yapım:** Insomniac > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Türkiye > **Yaş Sınırı:** +13
> **Web Sitesi:** www.ratchetandclank.com

GOD OF WAR COLLECTION

TANRILAR YETERİNCE KISKANÇ DEĞİLMİŞ -ALİ SEZGİN

PlayStation 3'ü ilk döneminde almış şanslı azınlıktan değilseniz, elinizdeki kutular dolusu PlayStation 2 oyununun yeni konsolunuzda tamamen işlevsiz olduğu gerçeğini fark ettiğiniz o ıstıraplı aydınlanma anını da epey geç yaşamış olmalısınız. Bir kez PS3'e bulaştınız mı geriye dönmek zordur çünkü. Dürüst olmak gerekirse, gökten her ay birbirinden harika oyunların yağdığı bu dönemde PS2 oyunlarımın görünüşünü sadece kutularının içindeyken ve rafta yan yana dizili durduklarında seviyorum. Ama *ICO*, *Shadow of the Colossus* ve özellikle de *God of War* serisi söz konusu olduğunda durum değişiyor. Adını saydığım bu şaheserleri, onları görsel anlamda ezen ama asla onlar kadar keyif vermeyen oyunlarla her ay aldatıyor olmak beni fazlasıyla rahatsız eden bir şey. Bu oyunları aklımın ve raflarımın köşelerine saklamak değil, sonsuza kadar oynamak isterdim. Fakat her güzel şey gibi bittiler... Üzgünüm. Üzgündüm daha doğrusu... Bu satırları yazarken daha iyi hissediyorum. Çünkü...

Sony hem benim gibi romantik nerd'leri hem de çıktığı dönemde God of War'ları oynamaya yaşı tutmayan oyuncuları düşünerek Kratos'un bol kanlı az salçalı macerasını, güncellenmiş bir koleksiyon haline getirip sonunda PlayStation 3 sahiplerinin de zevkine sundu. "God of War'u oynamamak" gibi bir kavramın yakın zamana kadar gerçek olabileceğini düşünmezdim ama gerçekten oynamayan oyuncular varmış hayatta. İşte bu paragrafın sıradaki cümleleri onlar için geliyor: God of War serisi, Kratos isimli zafer ve güç bağımlısı savaşçının savaş tanrısı Ares'le hayatını ortaya koyarak yaptığı büyük anlaşmanın sonuçları üzerine geçiyor. Karşınıza çıkan olaylar çoğu zaman ya tahminlerinizin çok ötesinde ya da algınızın sınırlarını zorlayacak muhteşemlikte ilerliyor. Aslında bıraksanız senaryo hakkında saatlerce konuşup tartışabilirim ama oyuna başlamak için yaşının dolmasını bekleyenlerin veya bu inceleme sayesinde oynayacak olanlarınızın deneyimine hiçbir şekilde karışmak istemiyorum.

TANRILAR KETÇAP İSTİYOR!

God of War Collection ile beraber efsane serinin PS3'ün gücünü tatmasının çeşitli artıları olmuş. Ama en baştan söyleyeyim Sony'nin oyunu yeni baştan kodlamak gibi bir durumu yok. En önemli değişiklik çözünürlüğün 720p'ye yükseltilişi oldu. Tekrar ediyorum; eski neslin en iyi görsellere sahip bu iki oyununu oynarken, seriyi günümüz oyunlarıyla karşılaştırırsanız GoW'lar elbette biraz olsun sırıtacaktır. Bu durum özellikle ilk God of War için geçerli ama God of War 2 neredeyse hâlâ her saniyesinde nefesimi kesmeyi başarıyor.





GOD OF WAR COLLECTION'I ALMAK İÇİN ÖNEMLİ BİR NEDENİNİZ VAR: GOD OF WAR 3'ÜN E3 FUARINDA OYNATILAN DEMOSUNU İNDİREBİLECEĞİNİZ BİR KOD OYUNLA BERABER GELİYOR.


Hydra dövüşü halen çok etkileyici.




Kratos o kapıyı her geçemediğinde sinirden gülmeye başlayan bir tek ben miydim acaba?

Koleksiyonla gelen ikinci değişiklik, yeterince vurgulanmamasına rağmen çok daha önemli. PS2'de iki oyun da konsolun sınırlarını zorlayan yapımlar oldukları için görüntü akıcılığı saniyede 30 kareye kilitlenmişti ve buna rağmen "muhteşemliğin" abartıldığı anlarda takılmalar oluyordu. Tahmin edebileceğiniz üzere PS3'te böyle bir sorun olmadığı gibi oyun 60fps'yle çalışıyor. Özellikle eski oyunları oynamış oyuncular akıcılık farkından dolayı Kratos'un artık komutlara daha iyi tepki verdiğini fark edecektir. Özetlemek gerekirse elimizde iki harika oyun, geliştirilmiş akıcılık ve yüksek çözünürlükte bıçaklar sallayan bir Kratos var. Şimdilik fena gitmiyoruz bakalım.

God of War'u tadamamış mutsuz ruhlara geri dönelim. Kratos'un macerası temel olarak üç ana unsur etrafında geçiyor. İlki karakterimizin güçleri ve hareketleriyle ekranda hareket eden her objeyi kesmek. Aslında burada söylenecek fazla söz yok. Başlarda sırf kombinasyonlara abanarak hemen hemen herkesi indirebiliyorsunuz ancak ilerleyen bölümlerde işin içine daha ağır rakipler girince refleksler ve düşmanlarınızın saldırılarını anlamak önem kazanmaya başlıyor. Elbette her aksiyon oyununun olmazsa olmazı bulmacalarımız da var. *Prince of Persia* tadında, çözmesi yarım saati bulan zorlu bulmacalar yok oyunda ama mevcut bulmacalar çoğu zaman kendinizi zeki hissetmenizi sağlıyor. Son elementse mini oyunlar. Düşmanınızı yeterince hırpaladıktan sonra onu tutabilir hale geliyorsunuz ve bu noktada ekranda çıkan tuşlara hızlıca basmanızı gerektiren mini oyunlar ortaya çıkıyor. Bölüm sonu canavarları hariç çoğu yakalama sahnesi kolay sekanslardan oluşuyor. Kratos'un, kâbuslarınızda bile göremeyeceğiniz çeşitli yöntemlerle düşmanlarını katledişini izlemek her oyuncunun en azından bir kez olsun yaşaması gereken bir deneyim.


Kratos'un gazabından canlanan heykeller bile kurtulamıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Sınırsız aksiyon
+ Her saniyesi epik oynanış
+ God of War 3 demosu
+ Harika hikâye
- Oyun içi ara videolar düzeltilmemiş
- HD çevriminde küçük sorunlar var
- Dokular elden geçirilmemiş

SANRILAR DA MAYONEZ İSTİYORMUŞ!

God of War Collection çok başarılı bir seriyi hayata döndürüyor olmasına rağmen kendine ait kusurları da olan bir paket. İlki ve en önemlisi çözünürlüğün yükselmesine rağmen yüzey dokularının elden geçirilmemiş olması. Yanlış anlamayın, özellikle GoW2 hâlâ harika gözüküyor ama en azından modeller ve dokular elden geçirilmiş olsaydı elimizde çoğu ortalama konsol oyunuyla kapışabilecek iki harika yapım olurdu. Diğer kötüsüyse, oyundaki bazı objelerin olduğu gibi yani hiç dokunulmadan bırakılmış olması. Örneğin mini oyunlarda çıkan tuş amblemlerinin çözünürlüğü o kadar düşük ki rahatlıkla efsanevi dövüşlerin atmosferini bitirebiliyor. Diğer bir sorun da videolarda gösteriyor kendini. Bilgisayarlarla yaratılan videolar rahatlıkla yüksek çözünürlüğe aktarılmış, burada hiçbir sorunumuz yok ama oyun motoruyla hazırlananlar düşük çözünürlükte bırakılmış. Arada bu kadar görsel fark olmasa sorun olmazdı belki ama 720p'den bir anda PS2 günlerine dönmek atmosferi büyük oranda katlediyor.

God of War serisini yalayıp yutmuş bir oyuncu olsanız bile GoW Collection'ı almak için hâlâ önemli bir nedeniniz var. God of War 3'ün E3 fuarında oynatılan demosunu indirebileceğiniz bir kod oyunla beraber geliyor. Bu demo hakkında hem web sitemizde hem de yazılarımızda fazlasıyla konuştuk. Harpy'lere tutunarak ilerlediğimiz sahneleri saymazsak gelmiş geçmiş en etkileyici oyunlardan biriyle karşı karşıya kalacağımız kesin gibi. Demo yaklaşık 15 dakika sürüyor ve içinde üç önemli savaş var. Serinin fanatikleri zaten Collection'ı bu yüzden alacaktır. God of War'u yeni tadıp üçüncü oyunu beklemeye başlayan oyuncular için de önemli bir artı olacak bu.

Sözün özü, aradan geçen yıllara ve hatta başköşeyi çoktan kapmış yeni konsollarımıza rağmen God of War'un PS2 için yapılan oyunları hâlâ şimdiye kadar yapılmış en iyi aksiyon oyunlarından ikisi olma konumunu koruyor. Üstüne üstlük yüksek çözünürlük desteği, daha akıcı oynanış ve gelmiş geçmiş en epik maceralardan birini *yeniden* oynama şansı için 40 doları çok görmemek gerek. Arşiv yapmak veya God of War 3 çıkmadan eski bölümleri yeniden hatırlamak istiyorsanız bu fırsatı kesinlikle kaçırmamalısınız. @

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Gelmiş geçmiş en iyi aksiyon serisi. Daha ne diyebiliriz ki.

9.2



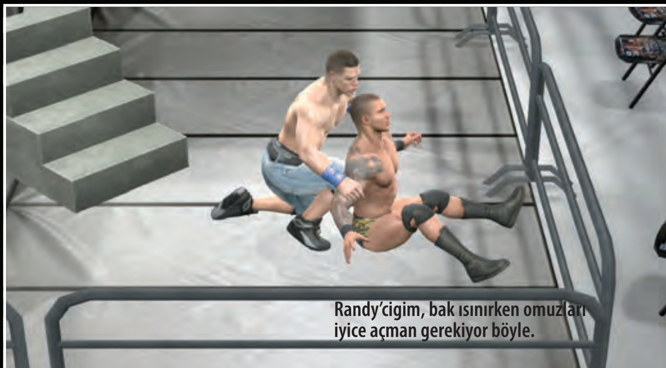
> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Sony Santa Monica > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony > **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.godofwar.com

HERKESE BENDEN SWANTON BOMB!

–BERKANT JEFF (HARDY) AKARCAN

Hepimizin bir çocukluk hayali vardır ve bu genellikle rock yıldızı olmaktır, o değilse de ünlü bir futbolcu olmayı istemişsinizdir ("zaten bu devirde ya popçu olacaksın ya topçu"). Benimkiyse bir WWE (o zaman WCW ve WWF diye ayrıydı) yıldızı olmaktı. Hatta yıllar sonra ikinci ismim olarak neden Jeff'i seçtiğimi anladığımda, bu hayalin bilinçaltımda hâlâ bir yerlerde olduğunu fark ettim. Günümüzün en büyük yıldızlarından Jeff Hardy o zamanlar daha toy bir delikanlıydı ve idolümdü. Tabii o aralar pek izlemiyordum, çocukluk eğlencesi olarak kalmıştı hafızamda (yatak kırmak ve kapı camının içinden odadan koridora geçmek ne kadar eğlenceyse artık).

Gel zaman git zaman tekrar izlemeye başladım, son bir yıldır falan özel etkinlikleri (PPV'ler) canlı izlemek için sabahın ilk ışıklarına kadar bekliyorum. Çünkü ortada her an her şeyin olabildiği çok güzel bir hikâye var. Kardeşler birbirine girebilir, eski düşmanlar ortak çıkar için kanka olabilir. İşte WWE'yi izlemek de bu yüzden zevkli. Biliyorsunuz ki ekranda gördüğünüz her şey senaristlerin elinden çıkıyor, dövüşçüler de bildiğiniz tiyatrocu aslında. O adamların birbirini gerçekten dövdüğünü sanıyorsanız, üzgünüm, hayallerinizi hemen şimdi yıkmak zorundayım. WWE'nin sürükleyici hikâyesi (bazen "Lost halt etmiş" bile dedirtiyor adama), Smackdown vs Raw 2010'da da karşımıza çıkıyor. Nitekim oyunun en sevdiğim bölümü, Road To Wrestlemania adlı hikâye modu oldu (böyle bir oyunda hikâye olduğunu duymak şaşırtıcı olmalı WWE takipçisi olmayanlara). Orton, Cena, Edge, HHH veya Mickey James'in Wrestlemania


Randy'cigim, bak ısınırken omuzları iyice açman gerekiyor böyle.


"Kotum! Kotum düşecek kot düşec...."

THE MOVIES'İ HATIRLAR MISINIZ? HAZIR SAHNELERDEN VE DEKORLARDAN SEÇİP ARKA ARKAYA KOYARAK FİLM ÇIKARTABİLİYORDUNUZ ORTAYA. WWE VS RAW2010'DA DA AYNI ŞEYİ YAPABİLİYORSUNUZ!

öncesindeki hikâyelerini oynayabiliyorsunuz. Ya da kendiniz bir karakter yaratıp onun hikâyesini izliyorsunuz. Ve inanın bana bu hikâyeler TV şovlarındaki kadar başarılı ama anlatıp spoiler vermek istemiyorum.

Oyundaki hikâye kısmı RTW ile sınırlı değil. Hatta 2010 ile seriye gelen en büyük yenilikten bahsedeceğim şimdi: Kendi hikâyenizi yaratın! Bu ne demek? *The Movies*'i hatırlar mısınız? Film çekme oyunuydu, hazır sahnelerden ve dekorlardan seçip arka arkaya koyarak bir film çıkartabiliyordunuz ortaya. İşte WWE2010'da da aynı şeyi yapabiliyorsunuz, hatta metinlerinizi ekleyerek diyaloglar da yaratabiliyorsunuz. Mesela otoparkta bir sözleşme imzalanırken başka bir dövüşçü ortama girip masayı yıkabiliyor, oradan ringe gidebiliyorsunuz, ringde başka sürprizler hazırlayabiliyorsunuz. Hatta "Win Condition" ekleyerek, maçın sonucuna göre hikâyeyi devam ettirebiliyorsunuz. Bu işin en güzel tarafıysa hikâyenizi PSN'e yükleyip diğer oyunculara sunabilmeniz ya da onların hikâyelerini oynayabilmeniz. Biraz *Little Big Planet* kafası yani.

Tabii zamanınızın çok büyük bölümü ringde geçiyor, oyunun en özen gösterilen yeri de doğal olarak dövüşler. Çok sevindirici ki THQ geçtiğimiz seneye göre kendini çok geliştirmiş. Dövüşler gerçekten çok akıcı, animasyonlar oldukça başarılı. Karaktere özel hareketleri ve bitirici vuruşları yaparken cidden gaza geliyorsunuz. Ayrıca ring içi sunum, kamera açıları sizi ringin içine sokuyor cidden, hatta finisher'larda renklerin ve ışıkların değişmesi inanılmaz tatmin edici oluyor. Fakat dövüşlerin sıkıntısı da yok değil, bazen çok ama çok uzun sürüyorlar. Özellikle tag-team maçlarında pinfall sırasında diğer takım elemanının pin'i bozmasının haddi hesabı yok, kafayı yiyebilirsiniz.

Smackdown vs Raw 2010, yeni hikâye yaratma modu ve Road To Wrestlemania'nın süper sunumu sayesinde serinin en sağlam oyunu olmuş diyebilirim, hatta o kadar gaza geldim ki Breaking Point'i açıp tekrar izleyeceğim birazdan. 18 Nisan'da Abdi İpekçi'de görüşmek üzere!





WRESTLEMANIA @ İSTANBUL

WWE hayranları, şimdi sıkı durun: 18 Nisan'da Wrestlemania Revenge Tour için WWE yıldızları İstanbul'a Abdi İpekçi'ye geliyor. Eğer bir değişiklik olmazsa Undertaker, Rey Mysterio, Jericho gibi yıldızlar sahne alacak. Biletler 7 Aralık'ta satışa çıkıyor. 18 Nisan'da Abdi İpekçi'de görüşmek üzere (Faruk'la ben en önde olacağız). Oyungezer forumlarına girip "Oyungezer WWE buluşması" başlığına kayıt yaptırarak bize katılabilirsiniz!

1- Birkaç saniye sonra WWE bütçesinin "estetik giderleri" kalemine 10.000 dolar daha işlenecek.

2- WWE raconunda kalp masajının püf noktası tersten yapılmasıdır. Kulağınızı rakibin ensesine dayamaksa çok ayıptır.

3- İşte Jeff, işte Hardy!

1


2


3




Bir Fatal 4 Way maçında sorulmaması gereken yegane soru: "Burada neler oluyor?"

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hikâye yaratma yeniliği
+ Road to Wrestlemania modu
+ Akıcı animasyonlar
+ Gerçek superstar seslendirmeleri
+ Karakter yaratmada çeşitlilik
- Maçlar uzun sürebiliyor
- Çok uzun süre oynayınca pek bir yenilikle karşılaşmıyorsunuz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikâye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ölmeden yapılacaklar listenizde ilk 100 içinde "bir WWE maçı izlemek" varsa, bu maddeyi temizlemek için harika bir fırsat.

8.3



> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Yuke's / THQ > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral (180TL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.smackdownvsraw.com



YENİ "ÜZGÜNÜM MARIO, PRENSES BAŞKA KALEDE" Wii!

-EMRE İNAL

Şu Mario serisindeki oyun isimleri kadar karmaşık ön ve arka kelime ekleri kullanan başka birileri var mıdır ya? Benim aklıma alakasız bir şekilde Street Fighter geliyor, Super Street Fighter II Turbo HD Remix nedir yahu? Ama SF'nin aksine, Mario oyunlarının isimlerini inceleyerek onları kategorize edebiliyoruz: Mario Bros'u temel kabul edersek, Super görüyorum öncelikle; demek ki bu oyun NES ve SNES'teki oyunların ruhani takipçisi. Başında bir de New görüyorum, demek ki yenilenmiş, ama bu yenilenmeyi zaten 3 yıl önce DS'lerimizde görmüştük. Eee, fark ne o zaman dersek, son kelimeye bakıyoruz: Wii. Demek ki oyun Wii oyunuymuş. Ancak bu kelime ile gelen yenilikler o kadar çok ki...

Şimdi iyi bir oyuncu olun ve "geçmişte Mario oynamadım ben hiç!" diye yalan söylemeyi bırakın. Elbet oynadınız, özellikle o atari adını verdiğimiz, gazetelerin ve elektronikçilerin resmen bedavaya verdiği NES klonlarında... Hatırlayın, neler vardı onlarda, ne yönlerini daha çok seviyordunuz? Gerçi, hatırlamasanız da olur, zira NSMBW size hepsini teker teker hatırlatacak.

Sevdiğiniz değil belki, ama en hatırladığınız saç baş yoldurtan bölümlerdi sanırım. Onları bir kere alın ana maddesi yapın bu oyunun. Hatta NSMB ile aynı adı taşıdığından, direk koyun o oyundaki herşeyi de. Bowser'ın çocukları Koopalingleri koyun boss olarak, Airship'lerde mermiler ve boşluklar arasında ter döktüğümüz o anları koyun, Yoshi'yi koyun... Hatta, hani hep prenses başka kalededir ya, onu da koyun bu oyuna, o da bu oyunun içinde!

Bu kadar da geçmişe saplanıp kalmaya gerek yok. NSMBW ile yeni gelen özellikler, kendilerini artık göstermeyen eskilerin yerini alıyorlar. En basitinden, Mario serisine yeni katılmış olan 2 yeni eşyamız var: Propeller Mushroom ile kafamızdaki pervane ile döne döne uçup süzülebilme, Penguin Suit sayesindeyse Ice Flower gibi (bunu daha önce görsek de hiç düzgünce kullanmamıştık, artık kullanabiliriz) buz atarken karnımızın üzerinde kayabilme gibi kulağa saçma gelen ama oyuna eğlence ve yaratıcılık katan iki özelliğe sahibiz.

Ancak getirilen en önemli özellik hiç kuşkusuz çoklu oyuncu modu.

N...NE? ÇOKLU OYUNCU MODU MU?

Oyunun tüm reklamları da bu yönde yapılırken, her yönü buram buram "çok oyunculu modlar için çalıştık biz" kokarken iyi birşey çıkması kaçınılmazdı. Günümüzde artık oldukça olağan olsa da, platform türünde pek görmeye alışık değildik – e doğal tabii, onca platformu bir de 2 kişi geçmek... Eh, zaten 2.kişi olarak hali hazırda bekleyen yeşil bir kardeş vardı, oyun neden 2 kişilik yapılmasın ki? Hatta madem Wii 4 oyuncu destekliyor, çıkartalım onu 4'e, başka karakter yokmuş gibi ekleyelim görünüşte aynı, renkte farklı 2 Toad; olsun size çoklu oyuncu modu için karakterler.

Oyunun tüm bölümleri de özellikle çok kişilik için tasarlanmış durumda. Geniş alanlarda uzun uzun koşturabiliyoruz, hatta bu alana hükmedercesine karakterimizi oldukça uzaktan görüyoruz. Bu kadar geniş açılı görmeye normalde alışık olmadığımızdan başta odaklanma problemi çekiyoruz, ama sorun olmuyor. Bu sahne bir kişiyken hiç farklı gelmeyebiliyor, ama 4 kişi aynı anda sahnede olun-



Muslukçuluğu bırakan Mario artık hayatına kaptan olarak devam edip, insanlara ışık tutmakta...

Daha fazla bölüm?

Bu oyundaki bölümleri yeterli bulmayanlar varsa aranızda, Reggie ve Treeki adı verilen iki fan yapımı program sayesinde bölümler editlenebiliyor. Şimdiden eski 2 boyutlu Mario klasiklerinin ilk bölümleri test amaçlı yaratıldı. Eski oyunların tamamını remake olarak tasarlamayı düşünenler mi dersiniz, yoksa kendi tasarımlarıyla kimi daha zorlu, kimi daha yaratıcı yepyeni bölümler yapanlar mı... Eşyaları, karakterleri editleyip güncelliğini kaybetmiş özellikleri bile eklemeyi düşünenler var desem? Korkutuyorlar vallahi.





Super Guide

Hani o atlayış vardır ya büyük çukurda... Hani şu 2 düşmanın üstünden sıçradıktan ve o bloğu kırıp parayı aldıktan sonra... Hani o hep geçemediğiniz, tam öbür tarafa ulaşmışken düştüğünüz o çukur, o atlayış. Üzülmeyin, Nintendo bu sefer sizi de düşündü.
Birkaç ay önce Nintendo'nun "oyunların otomatik oynanması" hakkında aldığı bir lisans vardı, Console Master'da da haberini yapmıştık hatırlarsanız. "Ne işe yarayacak, yok artık bu kadar mı olur, daha neleri basitleştireceksin Nintendo!" diye bağırırken büyük günü gelip çattı kendisinin. Lisansın ilk meyvesi bu oyunun içinde bulunuyor ve adına Super Guide deniyor. Eğer her hangi bir bölümde 8 defa ölürseniz, başladığınız anda üstünüzde yeşil büyük bir blok beliriyor. Eğer bu bloğa zıplar ve aktive ederseniz, Mario yerine Luigi gelip (neden yeşil sandınız?) bütün bölümü sizin için oynuyor; koşmadan, acele etmeden, bonuslarla uğraşmadan, olabilecek en basit şekilde. Herhangi bir anda Wiimote'u tekrar elinize alıp, tuşa basarak o noktadan oyuna girebiliyor, bölümü kendiniz bitirmiş gibi yapabiliyorsunuz. İsterseniz en sonunda geçmek istediğinizi belirtip bu bölümü atlıyor ve bir sonrakine giden yolu açıyorsunuz, ancak bölüm siz kendi ellerinizle bitirene kadar bitmiş sayılmıyor.
Tabii dışarıdan bu kadar kolay gözüküyor ve başta ben de çok basitleşmiş olacağını düşünüyordum; ancak usta olmayıp Super Guide'a başvuracak birisinin 8 hakkı kolay kolay elde edemeyeceği de bir gerçekmiş, denedim, denettim, oradan biliyorum.

ca ekran genişlemiyor, çözünürlük değişmiyor, tadından yenmiyor. Normal tek kişilik oyun save'ine bile daha sonradan oyuncu dahil edilip çıkartılabilirken, herşey serbest bir şekilde, bölüm bitirmeye ya da para toplamaya yönelik özel oyun modlarından da yararlanabiliyoruz. Deneyimli ve deneyimsiz oyuncuların bir arada oynayabileceği, hem yardımlaşabileceği hem de birbirlerini gıcık edebileceği güzel bir ortam oluşuyor.

Gıcık etmeyi şu şekilde anlatabilirim sanırım; arkadaşınız paşa paşa oyunu oynuyor, ilerde yaralandığında ölmemek için o vurduğu bloktan çıkan mantarı almak için peşinden koşturuyor. Siz geçiyorsunuz karşısına, tam o size doğru gelirken fırlatıyorsunuz kabuğu üzerine, o ölüyor, siz paşa paşa devam ediyorsunuz. Arkadaşınız şaşkın bir ifade ile size dönüyor, siz kıs kıs gülüyorsunuz (gülen bendim, oradan biliyorum :) Diğer oyuncuları Yoshi ile yutabilme, onları kaldırıp taşıyabilme, atabilme; onlara atlamalarında destek olabilme ya da onları rampa olarak kullanıp uçuruma terk edebilme gibi etkileşimleriyle, daha bir sürü ufak eğlenceler yaşayabiliyorsunuz bölümlerde.

Bütün bu eğlenceyi birbirini hiç tekrar etmeyen bölümler destekliyor. Tamam, bilindik orman, mısır, buzul gibi temalarla oyun anti-klişe timine yakalanıyor olabilir, ancak her bölüm bir diğerinden daha farklı bir maddeyi ön plana çıkartıyor. Aklınıza bir bölümü getirmeye çalışırken birbirinin aynısı platformları değil, o bölüme özgü şeyi hatırlamaya çalışıyorsunuz direk.

KONTROLLER

Eh oyun bir Wii oyunu olunca doğal olarak Wiimote ile oynanıyor ve aynı doğallıkla bir şekilde hareket algılamayı oyuna zoraki dahil ediyorlar. Neyse ki, Spinjump hareketinin daha basit bir halini yapmak için kullanıyoruz sadece, bir de oyundaki bazı bölümlerde bulunan platform ve eşyaları kontrol etmemizde kullanılıyor. Bu yüzden oyunun herhangi bir Classic Controller desteği olamıyor, ancak şu "her yere Wiimote hareketi serpiştirmeliyiz!" mantığının kullanılmamış olduğunu görmek güzel.

Bu aralar 2 boyutlu oyunlar tekrar gündeme gelmekte, hem de kaliteli bir şekilde. NSMBW de onların arasında bir Mario klasiği olarak yerini alıyor elbette. Yazıyı bitirirken hep aklımda olan şu soruyu sormak istiyorum ama sizlere; o kilolarla bir muslukçu bütün bu akrobatik hareketleri nasıl yapabiliyor? Bilen bana da söylesin yahu.



Diğer oyuncuları taşıyarak onları gıcık edebileceğiniz gibi, onların gerçekleştiremeyeceği atlayışları yapmalarını da sağlayabilirsiniz.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Sağlam ve kaliteli bir Mario oyunu, buram buram platform kokuyor
+ Çok oyunculu modları
- Niye 2 Toad? Niye Wario veya Peach değil?
- Bölümler geniş gelebiliyor



Tek kişi oynadığımızda bu kocaman alan ne kadar da boş geliyor değil mi?





Gözünüzü korkutmasın, bu yerden kaymadan tek tek atlamak yerine gayet yüzüstü kayarak geçebiliyoruz, ki onlar da bunun farkında anlaşılan.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

İki boyutlu platform ölmedi ve Mario bu şekilde çoklu oyuncu modu daha önce görmedi!

9.3



> **Tür:** Platform > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (119 TL) > **Yaş Sınırı:** 6 > **Web Sitesi:** www.mariobroswii.com

DEAD SPACE: EXTRACTION

SIRTINDA ENERJİ BARI İLE YAŞAYANLARIN HİKÂYESİ -EMRE İNAL

Artık filmler ve oyunlar arasında pek bir fark kalmamaya başladı. Oyunlarda gerçek aktörlerin oynadığını sanmamıza sebep olacak kadar gerçekçi ve bazen direk onların görüntüleri kullanılarak hazırlanan karakterlere rastlıyoruz. Filmler söz konusu olduğunda ise kullanılan özel efektler sayesinde filmin gerçek oyuncularla çekildiğine olan inancımız gittikçe sarsılıyor. Ancak arada çok ince bir çizgi var ki, Dead Space: Extraction o çizgide bulunan bir oyun.

Günümüzde oldukça nadir karşımıza çıksa da, On-Rail Shooter kavramını özellikle Arcade salonlarıyla aşina olanlar bilecektir. Ancak hatırladıklarınızı kenara bırakın, çünkü DS:E bu türün klasikleşmiş yapısını değiştiren bir oyun. Bahsettiğim çizgide olması da tam bu nedenden ötürü, çünkü o anda canlandırdığımız karakterin gözünden bir film izliyormuş gibi hikayeyi takip ediyor, yalnızca belirli durumlarda etkileşimde bulunuyoruz. Karakterin yönlendirilmesi tamamen oyunun kendisine bırakılmış durumda. Bize sadece Grappling Gun benzeri bir silahla eşyaları toplamak, tuşlarla ve kapılarla etkileşime geçmek, ve en önemlisi düşmanlarımızın hakkından gelmek kalıyor.

Aslında hep kontrol sahibiyiz ama ne zaman birşey yapmamız gerekse, ilerleme doğal olarak bir anda duruyor, ve önümüzdeki ekran sabit bir sahne oluyor artık bizim için. Gelen düşmanlarımız bile, tüm delilikleri ve sinirleriyle bize koştukları halde, önce önümüzde duraksıyor, bir sağ, bir sol, bir sağ yapıyor ve bize saldırıyorlar. Biz de ya elimizdeki silahla kafalarına sıkıyor ya da üstümüzden savuşturuyoruz. Düşmanlara uyguladığımız şiddet bir yana, onlar sadece bize dans dersi vermek istiyor anlayacağınız.

Bütün bu şiddetin sorumlusu da bizzat biziz aslında – karakterleri kontrol ettiğimiz için değil, hikaye olarak tabii. Aegis VII kolonisinde başlayan hikayemiz, Red Marker'ın yerden kazılmasıyla ortaya çıkan, mutasyona uğramış, dirilmiş ölü insanlar olarak tanımlayabileceğimiz Necromorph'ların saldırısını konu alıyor. Kazı ekibinin bir parçası olarak krizi çözmeye çalışırken, birbirinden farklı bakış açılarıyla farklı karakterleri kontrol ederek hikâyeye devam ediyoruz. Konu tanıdık gelebilir, "yine mi bunlarla uğraşıyoruz?" diyebilirsiniz; ancak kontrol ettiğimiz tüm oyun karakterleri için tam tersi geçerli, zira bu oyun diğer konsollara çıkan Dead Space'in öncesinde geçiyor. Kafanızı karıştırdıysam, sayfa içindeki kutuya alalım yazıdan sonra sizi.

Çizgide bulunmak yerine iki taraftan birisine kaysa belki daha iyi bir yapım olacaktı DS:E ama, bu haliyle de hikayeyi takip etmek isteyenler ve DS serisinin fanları için bambaşka bir bilgi alma yolu. Duraksamaları atmosferi biraz bozsa da yine de sizi havasına sokabilecek yapısıyla, Wii'deki bu tarz yetişkinler için olan nadir oyunlar arasında yerini alıyor kendisi.

Bu oyun, geçen sene çıkan DS'in öncesinde, Dead Space: Downfall animasyon filmi ile aynı zamanda geçiyor. Bu oyun tam olarak asıl oyuna bağlanmasa da, animasyon filminin asıl oyuna bağlandığı yere kadar olan açık noktaları kapatıyor. Bunların yanında, animasyon filminin de öncesini anlatan 6 bölümlük çizgi roman serisini de okumanız yararınıza olacaktır. Üstelik fazla uzağa gitmenize de gerek yok, DS:E'de Extralar bölümünden çizgi romanı animasyonlu olarak okuyabilirsiniz. Şu anda yapım aşamasında olan DS2'nin hikayeyi devam ettireceğini de hatırlatıyor, kronolojik ya da çıkış sırasına göre takip etme kararını size bırakıyorum.


-Ayakkabını boyiim mi abi?
–Anneeea!?!


L4D3 ekibi olmak için başvuracaklardı ki, birkaç yüzyıl gelecekte olduklarını fark ettiler...

İsmi Red Marker olabilir ama kırtasiyenizden istemek konusunda ısrarcı olmayın.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dead Space hikayesini ve evrenini daha da genişleten bir oyun daha, gerilimle harmanlanmış bilim kurgu seviyorsanız

8.2



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Visceral Games / Eurocom
> **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İhtalat (99TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.deadspacegame.com





Havada durdum, şahitlerim var!

MARIO AND SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

VANCOUVER 2010'DAN CANLI BİLDİRİYORUZ! -SUNUCU: EMRE İNAL

Emre: 21. Kış Olimpiyatları için, Vancouver'dan sesleniyorum! Hiçbir masraftan kaçınmadık, tüm olimpiyatları sizlere canlı canlı sunmak için bütün ekiple buradayız. Tüm gün sürecek etkinliklerde sizlerin yanında olacağız. Bu karlı dağların insanın içine işleyen soğukluğunda, heyecanla yaşanan çekişmelerin sıcaklığı ile ısınacağız! Üstelik bu ka... Bir saniye, karşımdan Mario geçiyor! Merhaba Mario, senle biraz konuşabilir miyim?

Mario: It's-a-Me-rhaba!

Emre: Bize biraz olimpiyatlardan bahseder misin?

Mario: Tabii. Bildiğiniz gibi Sonic ile aramızda yıllardır süren bir çekişme var, o Sega tarafının temsilcisi, ben de Nintendo. Bu çekişmeyi halletmek için en iyi yolun sportmenlik olduğunu düşünüp, onlarla olimpiyatlarda yarışmaya karar vermiştik 2 yıl önce. Şimdi ise kış olimpiyatlarında bir daha yarışıyoruz.

Emre: Çok güzel! İddialı mısınız peki?

Mario: Elbette. Hangi alanda karşımıza çıkarlarsa çıksınlar, onları yenmeye hazırız. Üstelik bu sefer hareketlerimizi çok daha kolay gerçekleştirebiliyoruz. Seyircilerimiz de eski olimpiyatlardaki gibi Wiimote'u arka arkaya birbirinden değişik hareketlerle sallamak yerine bu sefer daha rahat ve daha basit hareketler yapabilirler Ama ne olursa olsun, yine de bazı hareketlerde oldukça saçmalayacağız sanırım, eğlenceli olabilir ama garip gözükeceğimiz kesin.

Emre: Bol bol güleceğiz o zaman. Ben seni daha fazla tutmayayım, hazırlıklarına devam!

Mario: Tamamdır, sana da iyi çalışmalar.

Emre: Aaa, Sonic, Tails, ben de tam Mario ile konuşuyordum. İdmanınıza ara verip biraz konuşmak ister misiniz? Yarışmalarda iddialı mısınız Mario takımına karşı?

Sonic: Şaka mı ediyorsun, tabii ki! O sadece şişman bir muslukçu, ama hız benim işim! Yeteneklerimi oldukça iyi bir şekilde sergileyebileceğimi düşünüyorum Hız grubundan olarak. Biliyorsun, yarışmada 4 farklı grup olarak kategorileşiyoruz: Genel, hız, yetenek ve güce göre.

Tails: Evet, artık Sonic'in arkasından koşmak yerine ben de mesela Yetenek grubundan birisi olarak Sonic önümü kapatmadan kendi başıma ön plana çıkabilirim, yeni katılan 4 kişi ile toplam 20 kişi yarışıyor olsak da. Bu sayıya bir de her iki taraftan da olmayan Mii adındaki birisi dahil etmemiz gerekiyor. En çok eğlenen o olacak sanırım, mağazalardan alınabilecek kıyafetler falan hep ona göre. Gerçi yine de hepimiz kayaklarımızı, kızaklarımızı falan boyayabiliyor, logolarını değiştirebiliyoruz.

Sonic: Bu kadar muhabbet yeterli, hadi artık koşmaya devam Tails, idman devam ediyor!

Emre: Yarışmalarda başarılar sizlere. Ben de şu tarafta Prenses Peach'i gördüm, onun yanına gidiyorum. Merhaba Peach, bu sefer başka bir kalede değil de buradasın anlaşılan.

Peach: Ahahah, böyle bir etkinliğimi kaçıracağımı düşünmüyordun herhalde?

Emre: Heyecanlısın bakıyorum?

Peach: Tüm etkinlik yüzünden heyecanlıyım, doğru, ama beni en çok Dream Event'ler heyecanlandırıyor! Normal oyunların yanında, hepimizden birşeyler katılmış, çok daha eğlenceli oyunlar olacak onlar. Yarışmalarda düzgün bir şekilde ilerlersek eğer hepsinden tadına bakma şansımız olacak.

Emre: Eğlencemiz hiç azalmayacak gibi gözüküyor

Peach: Evet sanırım. Ah bak, yarışmalar başlıyor, gitmeliyim!

Emre: Vakit ayırdığın için teşekkürler. Artık benim de başlama öncesi canlı yayınım burada sona eriyor. Kısa bir reklam arasından sonra açılış töreni ile karşınızda olacak, ve yılın ilk karşılaşmasında tekrar birlikte olacağız, bizden ayrılmayın, hoşçakalın!



Seyircilerin hepsinin size bakıyor olması sizce de sinir bozucu mu?



Yan karakterlerin intikamı...

SON KARAR

Grafik	4/5
Ses ve Müzik	4/5
Hikaye/Atmosfer	4/5
Eğlence	4/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bol bol Wiimote sallamakla bir probleminiz yoksa neden denemeyesiniz...

7.6



> **Tür:** Spor > **Yapım:** Sega Japan > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (129 YTL) > **Yaş Sınırı:** - > **Web Sitesi:** http://www.sega.com/marioandsonicwinter/

Tahtayı yan yerleştirip Snowboard, kaykay gibi oyunlarda kullanmak da mümkün.

Wii Fit Plus

ALIRIM AYAĞIMIN ALTINA -EMRE İNAL

Sanırım ofis olarak benden gizli alınan bir karar var ki, beni zayıflatma çabaları devam ediyor. Geçen aylarda başladığım "spor oyunlarını Emre oynayacak!" serisine, bir üst tura çıkarak baksanıza: Wii Fit Plus! Yahu ne güzel otura otura oynuyordum şurada oyunları, ne gerek var böyle zahmete sokmanıza beni?

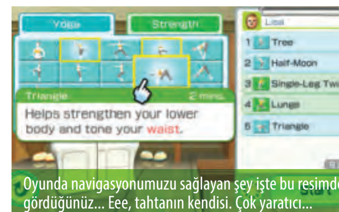
Wii Fit'ten önce onunla birlikte gelen denge tahtasını bilmeyenler için tanıtayım: Wii Remote ile iki elimizi serbestçe kullanabileceğimiz oyunlar gördükten sonra, oyunları kontrol etme sırası ayaklara gelmişti Nintendo'ya göre. Üzerine çıkıp tepinebildiğimiz (aman, tepinmek derken abartı bir şekilde değil, sakın!) bu fitness tahtası görünümlü alet, Nintendo'nun en büyük icadı olmuştu geçtiğimiz sene. Üzerinde durduğumuzda uyguladığımız baskıyı ölçerek ağırlık noktamızı bulan ve bunu analiz ederek oynanışa uyarlayan sistemi ile oyun oynamanın ve beraberinde spor yapmanın yeni bir yolu olarak girmişti dünyamıza.

Denge tahtası tek başına hiçbir işe yaramayacağından doğal olarak bir oyunla beraber geliyordu ki, onun adı da Wii Fit'ti. Tahtanın tüm özelliklerini bize gösteren, kullandırtan, onunla eğlendirten, spor yaptırtan, oyunlar oynatan; adından da göz kırparak fit bir vücuda sahip olabilmek için fitness yaptıran bir yapımdı kendisi. Şimdiki oyunumuz ise isminde 2 gibi devam belirten bir kısım yerine Plus(Artı(+)) ibaresi taşıyor ki, bu oldukça yerinde bir karar olmuş. Çünkü bu oyun Wii Fit'in üzerine yeni birşeyler eklenip rötuşlanmış hali.

Wii Fit Plus, Wii Fit ile birebir aynı olan başlangıcı ve menüleriyle çıkıyor karşımıza. Yine kendimize bir profil oluşturuyor, tartılıyor, fiziksel özelliklerimizi giriyor ve ana menümüze ulaşıyoruz. Ufak bir detaya değinmek istiyorum burada, eğer eski Wii Fit profiliniz varsa herşeyiyle bu oyunda kullanabiliyorsunuz. Ana menüde dikkatimizi çeken en büyük (ve neredeyse tek) fark, Training Plus kısımlı kategori oluyor. Wii Fit Plus'ı eski oyundan ayıran birbirinden eğlenceli 15 mini oyun işte tam olarak burada bulunuyor. Mini oyundan çok spor kısmıyla ilgiliyseniz oyunun, bunların yanında artı olarak Yoga ve Strength Training kategorilerine eklenmiş 3 egzersiz daha bulunuyor. Eğer eski oyunu oynamış birisiyseniz, bu kategorilerdeki 3 yeni oyunun dışında fark edeceğiniz bir şey daha var ki, o da egzersizlerin hepsinin açık olduğu. Zaten egzersiz yaparak yeni egzersiz yönlerinin kilidini kaldırmanın ne kadar mantıklı olduğu tartışılırdı bence, bu yüzden yerinde bir karar olmuş.

Oyuna yeni getirilen bir diğer özellikse artık yaptığımız sporun daha da özelleştirilebilir olması. Egzersizi yapma amacınıza ve çalıştırmak istediğiniz bölgenize uygun bir şekilde hazır programlardan seçebiliyor ya da kendinize program oluşturabiliyorsunuz. Üstelik artık, oyunun yaptığınız egzersize ve mini oyuna verdiği METS isimli skoru ile yaklaşık olarak yaktığınız kalori de hesaplanabiliyor.

Eski oyuna göre getirdiği yeniliklerle, oyunlarla tam bir artıyı hakediyor aslında. Ancak asıl tartışılacak kısım, elimizde eski oyun varken bu artı kısmının gerçekten işe yarar olup olmadığı. Denge tahtasını başka bir sürü oyunda kullanabileceğinizi de aklınızdan çıkartmadan, ilginizi çekiyorsa ve "bak oyunlar ne güzel işlere yarıyor baba!" demek isterseniz, kesinlikle denemenizi tavsiye ediyorum. Ancak denge tahtanız (ve doğal olarak önceki WiiFit) varsa, alıp almamak tamamen size kalmış bir karar. Yine de ucuz fiyatı göz önünde bulundurularak bir artı istersiniz sanırım.



Oyunda navigasyonumuzu sağlayan şey işte bu resimde gördüğünüz... Eee, tahtanın kendisi. Çok yaratıcı...


Büyük siyah güllelerin arasından geçip düşmemeye çalışıyoruz. Eski Looney Tunes çizgi filmlerini hatırlattı valla.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İlk defa alacaksanız, aşağıdaki puana 1 ekleyin. Ama önceki oyun varsa, es de geçebilirsiniz.

7.9



> **Tür:** Spor/Egzersiz > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (sadece oyun 49TL, Set 279TL) > **Yaş Sınırı:** - > **Web Sitesi:** www.wiifit.com



Oyunda "pis işlere" de burnumuza kadar batıyoruz. Mesela ciddi anlamda para kazanmanın yolu ilaç alım-satım işinden geçiyor.



Çaldığınız bazı arabaları kullanmak için önce bir mini oyunla güvenliğini aşmanız gerekebiliyor.

GRAND THEFT AUTO: CHINOTOWN WARS

İKİ BOYUTLU GTA'YA NE DENİR? -CAN ARABACI

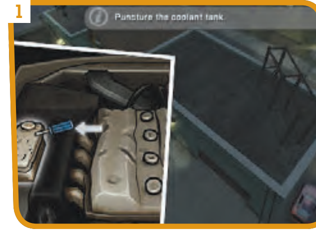
Az sonra söyleyeceklerim yüzünden taşa tutulma ihtimalim çok yüksek olabilir ama mecburum: GTA III de, IV de çok başarılı oyunlardı ama beni asla GTA I ve II kadar eğlendiremediler. Oh be! Bu yükü sırtımdan attığıma göre ilk GTA'nın modeline dönüp PSP'lerimizi şenlendiren GTA: Chinatown Wars'ı incelemeye girişebilirim. Tabii öncelikle evimin önünde tırpan ve meşalelerle toplanan öfkeli kalabalığı atlatmalıyım...

İŞTE YİNE AVCUMDASIN

Nerede kalmıştık? Chinatown Wars diyorduk değil mi? İlk çıkışını DS'e yapmış olan oyunu dergimizde de incelemiştik ama oyunun PSP sürümü daha bir cilalanarak, allanıp pullanarak karşımıza çıkınca dayanamadık, bir kez de PSP'de incelemeye karar verdik.

GTA ruhunu önceki oyunlardan birebir taşıyan, ancak oynanış ve görünüşünün çoğunu GTA I ve II'den almış bir Rockstar oyunu düşünün. Hatta oyunun geçtiği şehir de GTA IV'ü oynayanların görür görmez tanıyacağı Liberty City olsun. İşin içine bir de tuz biber olarak Çin mafyası eklenmiş olsun. İşte bu formülün açılımına Chinatown Wars diyoruz. Güzel yanı, kes/yapıştır gibi görünen bu formülün gerçekten çok başarılı bir şekilde tutmuş olması.

Liberty City maceranızı bu kez Niko Bellic'in adımlarıyla ve ihtiraslarıyla değil, Hong Kong'dan babasının intikamını almak için gelmiş, ancak daha şehre adımını atar atmaz belaya bulaşmış Huang Lee'yle yaşayacaksınız. İlk başlarda amcanızın emirlerini yerine getiren, ufak tefek işler yapan biriyken zamanla işleri büyüteceksiniz. Siz suç kariyerinizde ilerlerken Liberty City polis teşkilatı da boş durmuyor. Çoğu suça pek aldırmasalar da büyük çaplı bir suça tanıklık ederlerse derhal peşinize düşüyorlar. Daha önceki GTA'larda olmayan "saf dışı bırakma" olayının tadı da genelde polis kovalamacası başladığında damağınızda kalıyor. Artık polislerle kovalamaca yaşarken bir şekilde peşinizdeki polis arabalarını saf dışı bırakabilirseniz aranma seviyenizi düşürebilirsiniz. Zaten bunu fark ettiğiniz anda asıl amaç polislerden kurtulmak oluyor ki bu da genelde filmlere taş çıkartacak kovalamaca sahneleri yaşamanızı sağlıyor.





1- Görev çeşitliliği şahane. Burada gördüğünüz üzere rakibin arabasını sabote ediyorum ki yarışta herhangi bir şansı kalmasın.

2- 3 yıldıza çıktığınız anda tepenize helikopterlerin binmesi işten değil. Birkaç polisi saf dışı bırakarak aranma seviyenizi düşürmeye bakın!

EKRANI ÇİZMEYELİM LÜTFEN!

DS'te stylus'la oynadığımız mini oyunlar PSP'ye de gayet iyi aktarılmış. Arabalara düz kontak yaptırmaya çalışmaktan çöplerin arasına gizlenmiş silahları bulmaya kadar çeşit çeşit mini oyun var. Bunun yanında Liberty'nin ne kadar büyük ve açık uçlu bir şehir olduğunu da hatırlarsanız oyundan sıkılmanızın pek mümkün olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Olur da ana hikâyeden sıkılırsanız bile her zaman için kendinize bir araba bulup amaçsızca şehirde turlama şansınız var. Bir yandan da radyo istasyonlarını kurcalamayı ihmal etmeyin, özellikle de Anvil'i öneririm.

Chinatown Stories bizi DS'teki çıkışıyla zaten etkilemeyi başarmıştı, PSP'de de kötü bir sürprizle karşılaşmadık. Yani her şey yolunda, asayiş berkemal. Size düşen sadece Liberty sokaklarına çıkıp o huzurlu ortamı bozmak.



Elinde shotgun'la kameraya poz veren (yanlış açıdan poz verse de) bir adam ve dumanı tüten bir polis arabası... Klasik GTA anlarından biri.

LIBERTY CITY'DE HAYATTA KALMA REHBERİ

-Taksi, polis arabası, ambulans gibi araçları çalarak bu araçlarla yapacağınız özel görevlerden güzel miktarda para kazanabilirsiniz.
-Polis arabalarına çarpmamak sağlığınız açısından daha iyi olacaktır. Çarptığınız anda işi gücü bırakıp peşinize düşüyorlar çünkü.
-Oldu da bir şekilde polis peşinize düştü, kurtulmak için yapabileceğiniz üç şey var. Birincisi polis arabalarını saf dışı etmek. İkincisi izinizi kaybettirip ortalık sakinleşene kadar kuytu bir köşede beklemek. Üçüncüsü ise Pay 'n' Spray mekânına giderek arabanızı boyatmak. En eğlencelisinin hangisi olduğunu söylemeye gerek var mı?
-GPS'inize sıklıkla göz atın. Yolunuzu en kısa şekilde çizeceğinden, özellikle acil görevlerde inanılmaz işe yarıyor.
-Eğer üzerinde kırmızı bir işaret olan araçlara rastlarsanız bunları ele geçirip Safe House'unuza götürmeye çalışın. İçinden yüklü miktarda silah ya da ilaç çıkabilir.



Çıkmaz sokak dedikleri tam olarak bu oluyor işte. Polisi fazla kızdırmaya gelmiyor anlaşılan...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

GTA'nın eski günlerine dönüş resmen. Kaçırmadan oynayın!

9.1



> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Rockstar Leeds > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +17 > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/chinatownwars

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

GÖKER'İN KARANLIK YÜZÜ

İnternet kafeler dial-up internet zamanlarında arkadaşlarla gitmekten keyif aldığım, beni düşük hız ve yüksek telefon faturalarından koruyan mekânlardı. Quake, Unreal ve C&C serileri, StarCraft ve GTA 2 buralarda yeniden tanıyıp yeniden sevdiğim oyunlar oldu. Geniş bantlı internete geçmemle, uzun süredir internet kafelere işim ve yolum düşmüyordu. Ta ki yıllar sonra İzmir'de katıldığım bir toplantı çıkışında iş amacıyla internet bağlantısına ihtiyaç duyuncaya kadar. Şimdiden söyleyeyim, buradan sonra okuyacaklarınız gururla yazdığım şeyler değil, bir mecburiyet sonucudur, düşündürücüdür. İstanbul'a taşınmam sonrasında İzmir'deki internet bağlantımı kapattırdığımdan yolum bir internet kafeye düştü. Niyetim üç Excel sayfası ve iki Powerpoint sunumu üzerinde neşeyle koşturmak, kendilerine birkaç ekleme yaparak mail'le göndermekti. İşte o an, Türkiye'deki yeni internet kafe profilini ne yazık ki yeniden tanıma fırsatım oldu. 10–17 yaşları arasında, ciyak ciyak bağırarak ve ilk kez o gün duyduğum küfür modifikasyonlarıyla Counter-Strike ve "Gınayt" oynayan kitle. Tamamlamak zorunda olduğum çalışma nedeniyle ortamdan uzaklaşamadığımdan çocuklara birkaç defa anlayabilecekleri efendi bir dille rahatsızlığımı belirttim. İşe yaramayacağından emin olduktan sonra geriye kalan B planıydı: 1) Torrent programı açılarak upload/download maksimuma çıkarılır. 2) Steam'den abuk subuk demolar indirilmeye başlanır. 3) Rapidshare türevi birkaç site açılarak muhtelif upload/download'lara başlanır. 4) Youtube'dan 8 adet video açılır. Sonuç: 20–30 dakika içinde oyun oynamak isteyen ve aileleri tarafından eğitimleri üzerinde durulması gereken kitle oyunun yavaşlığı nedeniyle ağlaşarak olay mekânını terk eder. Bu yöntemi mecbur kalmadıkça uygulamayın, daha ötesi (doğru düzgün kafeleri tenzih ederim) mecbur kalmadıkça sinirlerinizi yıpratabilecek internet kafelerden uzak durun.





OLD REPUBLIC'TEN HABERLER

Bioware tasarımcı ekibinden James Ohlen bir röportajında Star Wars: Old Republic'le ilgili yeniliklerden bahsederken oyunun end-game'inde oynanan karakterlere göre, farklı ve epik birer hikâye yaşanmaya devam edileceğini söyledi. Ohlen, "Cumhuriyetçi bir Jedi ve İmparatorluk yanlısı bir kafa avcısı oynayarak iki farklı DVO oynamış" keyfini alacağımızı da ekledi. Oyun devasa online olsa bile birçok anında tek kişilik KotoR senaryolarını aratmayacak hikâyeler barındıracak. İzlediklerimden ve oyunun betasını deneme şansı olan Kaan'dan duyduklarımdan sonra moralim bozulsa da, en azından KotoR 3 oynar gibi oynattıracaktır kendini. Umarım bizi mahcup eder, kendisine güvensizliğimizi yüzümüze çarpar. Diğer yandan Bioware geçtiğimiz ay söz verdiği gibi yeni Old Republic sınıfını duyurdu: Imperial Agent. Gizlenme yetenekleriyle öne çıkan Imperial Agent, oynanış stili olarak Rogue'u andırıyor. Haberleri göndermeme ramak kala son iki sınıfın da kesinleştiğini öğrendim: Jedi Consular ve Sith Inquisator. İki sınıf da savaşa arka hatlardan katılan destek birimleri. Bu birimlerden Jedi Consular sleep, smash, lift, reflect gibi yeteneklerle öne çıkarken; Sith Inquisator lightning, strike, sabrestrike ve overload ile can yakacak gibi. Bu bakımdan bu ikiliyi crowd control yapan menzilli dövüş ağırlıklı sınıflar gibi görebilirsiniz.

GUILD WARS 2 2011'DE

NCSoft'un finans müdürü Jaeho Lee, hissedarlar toplantısında yaptığı sunumla Guild Wars 2 ve Blade&Soul oyunlarının 2011'de yayınlanacağını açıkladı. Bu bilgi oyunları delicesine bekleyenleri üzse de, gelecek yılı WoW: Cataclysm ve/veya Aion ile geçirmeyi planlayanları sevindirmiştir. Malum Diablo 3 de 2011'e sarkıyor.



WAR YENİ DENEME DÖNEMİNE BAŞLIYOR

Warhammer Online'ın yayıncısı GOA, oyuna daha fazla oyuncu kazandırmak için yeni bir yol denemeye başlıyor. Oyuncular ücretsiz ve sınırsız olarak tüm içeriği ve sınıfları oynayabilecekler, fakat level 10'u geçemeyecekleri bir modelle. Oyuncuların gün sınırına takılmadan istedikleri sınıfın ve fraksiyonun dinamiklerini deneme imkânı olması güzel bir fikir.

AOC'YE DÖNÜN, LÜTFEN DÖNÜN

Her zaman demişimdir, başlangıçtaki oyuncu sayısı çok ciddi oranda düşen bir DVO'nun sonradan toparlanması çok zordur. Funcom da Age of Conan'ın ilk ek paketi öncesi kaçan oyuncuları toparlamak için var gücüyle uğraşıyor. Kısa bir zaman önce hesabı kapalı oyuncuları iki haftalığına ücretsiz oynamaya davet eden Funcom, bu iki haftada daha hızlı seviye atlama imkânı da tanıdı. Bunun dışında aboneliği uzatma karşılığında çeşit çeşit hediye teklif ediyor. Oyunu yeni alacak kişileri de kapsayacak paketler şu şekilde:

1 Aylık Abonelik: Fazladan bir hafta bedava AoC.

3 Aylık Abonelik: Funcom'un 2010'da çıkacak yeni DVO'su The Secret World'un betasına katılma hakkı.

6 Aylık Abonelik: The Secret World beta ve %10 fazla XP veren oyun içi level 40 miğfer.

1 yıl Abonelik: The Secret World beta, %10 ek XP miğferi, AoC ek paketi Rise of the Godslayer'a ek ücret ödemeden sahip olma.

DIABLO 3, WOW OYUNCUSUNU ÇALAR MI?

Rob Pardo, warcry.com'a verdiği röportajda gelen bir soru üzerine WoW'un oyuncu sayısının Diablo 3'ten etkilenmeyeceğini, oyuncuların bu iki oyunda farklı deneyimler yaşayacağını belirtti. Pardo, WoW'un bir gün illa ki yerinden edileceğini ve bunu yapanın kendileri olacağını da ekledi.



KISA KISA KISA

> SOE, EverQuest 2'nin 6. ek paketi Sentinel's Fate'i duyurdu. Paket, Odus'a iki yeni bölge eklemesinin yanı sıra 400 yeni görev ve 2000 yeni eşya ekleyerek karakter seviye sınırını 90'a çıkartacak. Paketin çıkış zamanı 16 Şubat 2010 olarak bildiriliyor.

> OnLive'ın proje yöneticilerinden Steve Pearman'ın bloğunda verdiği bilgiye göre OnLive sistemi, uyumlu cep telefonlarında da çalışacak. Sistem Apple'ın iPhone Store'unu andıran bir şekilde işleyecek.

> Şu yazıyı okuduğunuz ara Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood çıkmış olacak. LotRO'yu hala deneyemediyseniz ve merak ediyorsanız www.lotro.com/trial adresinden çekerek 10 gün ücretsiz deneyebilirsiniz.

> Star Trek: Online'ın çıkış tarihi 5 Şubat 2010 şeklinde duyuruldu. Size bir ipucu verelim: Bu oyun büyük sürprizlere gebe.

> Ubisoft, yeni bir proje için Shadowbane'in isim haklarının patentini aldı. İlk Shadowbane'le ilgili bilgiyi bu ayki Piksel – Türlerin Kökeni sayfalarımızda bulabilirsiniz.

> Aion'da bot kullandığı ve oyun parasının (kinah) ticaretini yaptığı belirlenen 16.000 hesap uçuruldu. Oyun GM'leri çok sayıda şikâyet alan hesapları inceleyerek sahipleriyle iletişime geçiyorlar. Emin oldukları gibi de şutluyorlar.

> Blizzard, WoW'un beşinci yılını oyunculara hediye ettiği Onyxia Whelpling peti ile kutladı. Nice yıllara WoW.

FAZLADAN 10 EURO'SU OLANLAR, GÖZÜNÜZ AYDIN

Karakterlerin oynadığı sunucu, adı ve cinsiyeti dahil hemen her şeyi ücret karşılığında değiştiren Blizzard, oyunla ilgili daha ne satabilir derken cevap kendisinden geldi: Oyun içi petleri panda keşiş ve mini Kel'Thuzad, hem de yalnızca 10'ar euroya (!). Aldığınız petlerin 5 euro'su Blizzard'ın Make A Wish fonuna bağışlanıyor. Yine de, ihtiyacı olan çocuklara yardım edilen bir hayır işinde, paranın yarısının Blizzard bütçesine aktarılmasını anlamak mümkün değil. Warcraft 3'ten hatırlayabileceğiniz panda keşiş kimi hareketlerinize, örneğin /bow yaptığınızda, karşılık veriyor. Ben şahsen pandanın cinsiyetinin ve tüy renginin parayla değiştirilebileceği günü bekliyorum.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldık. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	3/5
All Points Bulletin	Aksiyon	Realtime Worlds	2010 kışı	4/5
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Bilinmiyor	5/5
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	Bilinmiyor	4/5
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2011	4/5
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	2010	5/5
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	2010 kışı	3/5
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	Bilinmiyor	5/5
The Agency	Aksiyon	SOE	Bilinmiyor	4/5
The Secret World	Aksiyon	Funcom	Bilinmiyor	4/5

LEFT 4 DEAD 2'YE GİRİŞ

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN MİNİ STRATEJİ REHBERİ - ALİ SEZGİN

Sevgili hayatta kalanlar, okuduğunuz bu sayfayı bulunduğum otelin çatı katından yüzlerce kopyasıyla beraber aşağıya bıraktım. Korunaklı Ordu karargâhlarına veya CEDA merkezlerine kaçmak yerine yaklaşık 3 katını bloke ettiğim bu binaya sığındım. Bana aylarca yetecek kadar yiyecek stoğu var ve tek yapmam gereken virüslülerin açlıktan ölmesini beklemek. Kendi hayatımı kurtardığıma göre bunları neden yazdığımı merak ediyor olabilirsiniz. Çok sıkıldım. Yaklaşık 15 gün boyunca televizyon ve radyo olmadan uyduruk bir ofis katında kalmanın ne kadar kasvetli olduğunu tahmin edebilir misiniz? *(Ben kendimden biliyorum -Serp.)* İlk günler arabalarıyla güruhu yarmaya çalışanları ve silahlarıyla güvenli noktalara ulaşmaya uğraşanları izlemek beni oyalıyordu. Ama artık onlar da yok.

Bu rehberi okuyorsan akıllılık edip yiyecek stoğun bitene kadar bir köşede saklanmış ve çaresiz kalıncaya kadar oradan çıkmamış olmalısın. İlk gün, bulunduğum gökdelene gelene kadar zombilerle kapışmam gerekti. O yüzden dikkatli oku, bunlar birinci elden deneyimlerimdir.

ZOMBİLER DE ÇEŞİT ÇEŞİT

Tank, Boomer, Smoker, Jokey, Charge

Neden bilmiyorum ama "yeşil grip" virüsü bazı insanlarda değişik tepkimelere neden oluyor. Zombileri çeken bir tür sıvıyla dolmuş olan Boomer, aşırı kaslanmış Tank, dilini bir kurbağa gibi kullanan Smoker, insanların sırtına atlayıp onları tehlikenin içine çeken Jokey, güçlü koluyla durdurulamaz koşular yapan Charger ve asit tüküren Spitter ismini verdiğim zombiler şimdilik karşılaştıklarım. Hepsinin kendine ait sesleri var. Eğer sana yakınlaşmaya başlarlarsa Tankın homurtularını veya Jokey'in kahkahalarını duyabilirsin. Kulağın hep bu seslerde olsun ve nereden geldiklerine dikkat etmeye çalış.

Aralarında en kötüsü kesinlikle Spitter. Eğer ki yoldaşlarından biri yaralanıp yere düşerse bir arkadaşın onu kaldırırken senin gözün bu mahluğu arıyor olsun. Spitter'ın düşen grup elemanına tükürmesi hem onu kaldırmanızı imkansız hale getirecek hem de arkadaşınızın ölümüne neden olacaktır. Zeki Spitter'lar diğer virüslülerle ortaklaşa çalışabilirler ki bu başınıza gelebilecek en kötü şeydir. Sizi görüp güçlü koluyla yerden yere çalan Charge'ın bu eğlenceyi bir asit havuzunda yaptığını düşünün. Veya Jokey'in sizi saçınızdan tuttuğu gibi o güçlü asidin içine sürüklediğini...

ONLARI NE DURDURABİLİR?

Pompalı tüfekten gitara kadar silahlar

Sıradan zombileri pek çok şekilde durdurabilirsiniz ama rakip dişliyse grup içindeki silah durumu önem kazanıyor. Bütün elemanlarında pompalı tüfek olan bir ekip, kabalık zombi saldırılarına karşı avantajlı olabilir ancak kendisine uzaktan saldıracak Smoker, Spitter ve hatta Charge gibi güçlü canavarlara karşı zayıf kalacaktır. Doğrudan bir paylaşım yapmasanız bile arkadaşlarınızın neler kullandığına dikkat edin ve denk geldiğiniz silahları buna göre kullanmaya çalışın. En az bir kişide uzun namlulu bir tüfek olmalı ki uzaktaki tehlikeleri sorun yaşamadan temizleyebilsin.



Ateşi nereye attığınıza dikkat edin. Yanan bir infected tarafından yakalanmak fazladan hasar almanıza neden oluyor.

Silah demişken şunu unutmayın. Kesinlikle ateşli silahlara bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Bulduğunuz her şey silah olabilir. Gitar, tava, beyzbol sopası aklınıza ne geliyorsa kullanmaktan çekinmeyin. Hızlı silahlar genelde daha dar alanlarda etkilidir. Örneğin bulacağınız pala karşısındaki zombiyi saniyeler içinde kıymaya çevirirken, gitar sağa sola savrulabilen bir silah olarak 4-5 zombiyi birden imdiriyor. Dar koridoarlarda ilerleyeceksiniz pala, katana ve cop gibi kısa alanlı hızlı silahlar daha etkili olacaktır. Açık alanlardaysa balta, gitar ve beyzbol sopası gibi ağır fakat savurma alanları geniş eşyaları tercih etmelisiniz. Yakın dövüş silahları kesinlikle ateşli silahların yerini tutamazlar. Bu eşyaları kurşunlarınızı korumak istediğinizde ortalığa saçılmış 4-5 zombiyi savuştururken veya etrafınız çevirildiğinde kendinize alan açmak için kullanmalısınız. Üzerinize



Özellikle zor seviyelerde bir etkinliği başlatırken takım arkadaşlarınızla uyum içinde hareket etmeniz önemli.



1- Zombileri yararak geçmeniz gerekiyorsa adneralin kullanmaktan kesinlikle çekinmeyin.

2- Tank ve arabaların bir arada durduğu noktalarda özelikle dikkatli olmanız lazım. Terlik fırlatır gibi araba atıyor namusuzlar.



topluca gelen zombi gürühlarına karşı kesinlikle tek başınıza bu eşyaları kullanmamalısınız.

Bir de etrafta bulabileceğiniz diğer eşyalar var. Özel kurşunlar ve çeşitli sağlık mühimmatları bunlardan en önemlileri. Özel kurşunlar rakibi yakmaktan patlatmaya pek çok işe yarayabiliyorlar. Ancak hiçbiri bir ilkyardım kiti kadar değerli değil. Bunlardan birine denk gelirseniz özel olaylara kadar yanınızda taşımaya çalışın. Şayet grubunuzun bütün elemanlarında sağlık kiti varsa bulduğunuz yerde kurup kullanın. Elinize geçme ihtimali olan bir diğer değişik sağlık malzemesi ise adneralin olacak. Adneralin iğneleri haplar kadar etkili ve uzun süreli değil ama kendince önemli artıları var. İlki ve en önemlisi, zombiler darbeleriyle sizi yavaşlatamıyorlar. Adneralini özel noktalara yetişmeye çalışırken veya Tankı kendinize çekip ondan kaçarken kullanmak üzere saklamanız faydanıza olacaktır.

Üzerinize gelen onlarca mahlukat varken yanınızda patlayıcı olmaması saçma olurdu haliyle. Kullanabileceğiniz en ekonomik patlayıcı molotof kokteyli. Alkol içeren hemen her sıvıyla yapılabiliyor ve belirli bir süre için zombilerin size doğru yaklaşabileceği girişlerden birini belirli bir süreyle kapatabilirsiniz. Bunun dışında molotof kokteylleri, üzerinize gelen Tankları yakıp ciddi miktarda hasar almalarını sağlayabildiği içinde oldukça önemlidir.

Yapışkan bomba normalde ordu tarafından kullanılan ama ordu şehri apar topar terk ettiği için denk gelme şansınızın yüksek olduğu bir patlayıcı türü. Çıkardığı garip bipleme, zombileri kendine çekip patlamalarına neden oluyor. Tank geldiğinde zombilerle uğraşmak istemediğiniz, düşmüş arkadaşlarınızı kaldırmaya çalışırken nefes almak istediğiniz veya en azından kendinize bir kaçış rotası yaratmak istediğiniz durumlarda kullanabilirsiniz.

Saklandığım binaya giderken denk geldiğim bir başka alan etkili silah ise CEDA çalışanlarının topladığı Boomer sıvıları. Sıvıyı zombilerin üzerine fırlatırsanız, geri kalan bütün zombiler aynı size yaptıkları gibi ıslanan hedefinize yönelecektir. Eğer sıvı kimseye değmeden yere inerse bütün zombiler orada toplanacak ancak hasar almayacaklar. Boomer Bile, diğer patlayıcılara göre daha uzun süreli dayanabiliyor dolayısıyla zombileri uzunca bir süreliğine üzerinizden atmak isterseniz Bile'ı kullanabilirsiniz. Zombi sıvısını attıktan sonra gidip yakın dövüş silahıyla oraya toplanan zombileri imha edebilirsiniz. Sağdan soldan Bile ile beraber molotof kokteyli de atılabileceğini duyuyor olabilirsiniz ancak bu hem çok masraflı hem de geri dönüşü olmayan bir hamle olur.

SİZİ TANIMAK GÜZELDİ

Artık sadece dört kişisiniz

Metni yazdığım bilgisayarın şarjı birazdan bitecek, dolayısıyla işleri biraz hızlandırmam gerekiyor. Yolculuğunuz boyunca sıradışı zombilerle karşılaşabilirsiniz. Bulunduğum şehirde Robocop denilen kurşun geçirmez zırhlarla kaplı polisler de zombiye dönüşmüştü ve arkalarından vurulmadıkları sürece gelmeye devam ediyorlardı. Kalın kulaklıklar ve kask takan inşaat işçileri seslerden ve dolayısıyla yapışkan patlayıcılardan etkilenmiyordu. Ayrıca kaskları yüzünden yakın dövüşte nispeten daha dayanıklıydılar. Bunu bizzat görmedim ama konuştuğum insanlardan biri bana ayağında ses çıkaran düğmeler olan palyaçoların çevredeki zombilerin dikkatini çekip bütün güruhu üzerine topladığından bahsetmişti. Çamur Adam dedikoduları elbette siz de duymuşsunuzdur. Bunların bütün vücudu çamurla kaplı ve eğer size vurmayı başarabilirlerse görüş alanınızı bir anda çamurla dolurabiliyorlar. O garip koruma giysileri giyen CEDA çalışanları da ateşten etkilenmiyor. Hepsine ayrı ayrı taktik geliştirebilirsiniz elbette ama bütün bu değişik zombilerin ortak yanı, sahip olduğunuz oyun planını bir anda altüst etmeleri. Büyük ihtimalle hepsi bir anda gelmeyecek, dolayısıyla ekibinizden bir kişiyi onlara karşı göz kulak olmak üzere atarsanız büyük sorunlar yaşamazsınız.

Söyleyebileceğim her şey bu kadar. Hepsinden önemlisi uyanık olun ve bir noktada çok beklememeye çalışın. Ne kadar hızlı olursanız sizin için o kadar iyidir. Bu arada sanırım otelin çatı katına kendimi kapatmam düşündüğüm kadar iyi bir fikir değilmiş. Duman kokusu alıyorum ve burası giderek ısınıyor. Beni yakalamaya çalışan manyak yaratıklardan biri, farkına varmadan alt katta yangın çıkarmış olmalı. Bunları çatıdan attıktan sonra harekete geçmem gerekecek. Eğer kurtulursanız lütfen beni bir şekilde bulun. Ben de bu süre içerisinde hayatta kalmaya çalışacağım.



Oyuncunun duruşuna dikkat edin. Arkası kapalı ve önünde zombileri yavaşlatıp kolay hedef olmasını sağlayacak bir engel var. Eğer savunma yapmanız gerekirse böyle noktaları seçmeye çalışın.



Özel zombiler çoğu zaman oyuncuya arkadan ve beklemediği anlarda yaklaşıyor. Bu yüzden arada sırada arkanızı kontrol etmeniz yararınıza olacaktır.

Jamia online

JOYGAME'DE HAYAT YENİDEN BAŞLIYOR!

O gün başlarken bir farklılık yoktu. Belki de içten içe bugünün biraz değişik olmasını dilemişti, o kadar. Aslında kötü bir hayatı yoktu; arkadaşları, gittiği yerler, takıldığı ortamlar hoştu. Ama o daha fazlasını istiyordu. Doğru olan da bu değil miydi?

Uyandıktan sonra duşa girdi. Annesi kahvaltı hazırlamıştı. *"Günaydın oğluşum!"* dedi. Genç, biraz da gülümsemeyle kafasını salladı: *"Günaydın anne."* Kahvaltıda haberler dinlenmişti yine. *"...Bazı AB ülkeleri vize uygulamasını yumuşatmaya pek istekli görünmüyor... Ve sayın izleyiciler, gün geçmiyor ki Türkler bir şey daha başarmasın. Bir Türk firması, 'Eğlencenin kapıları açıldı!' sloganıyla..."* Babası televizyonu kapatmıştı. *"Hadi yemeğini bitir, okula geç kalacaksın"* dedi tatlı sert bir dille. Bir şey vardı sanki aklında, bir şey canlanmıştı. Ama kayboldu. Bir an kahkaha atmamak için kendini zor tuttu. Ne olmuştu böyle ona? Hem kendini hem de çantasını topladı, evden çıktı.

Okulda bir sürü derse girdi, bir sunum yaptı, arkadaşlarıyla ders kaynattı ve gülüp eğlendi. Ama ilginçtir, aklında durmadan *"Eğlencenin kapıları açıldı!"* cümlesi yankılanıyordu haber spikerinin tok sesinden.

Çıkışta her zamanki gibi arkadaşlarıyla toplanmış, her zamanki geyikleri yapmış ve biraz da gülmüşlerdi. Sonra sokakta gezmeye başladılar. Arkadaşlarının biraz gerisinden, esen rüzgârın keyfini çıkararak yürüyordu. Bir evin yanından geçerken pencereden gelen gümüşi bir ışık gözüne çarptı. Hemen ardından yaşlı bir adamın sesinden *"Selam dost"* cümlesini duyunca dönüp dikkatlice baktı, ama bir şey göremedi. Arkadaşları da görmüşe benzemiyorlardı.

Yollarının üzerindeki kafede biraz oturup birer kahve içtiler. Tam kahvelerinin yarısındayken içeriye tanıdık bir silüet girdi. Sevinerek ayağı kalktı, *"Beyler..."* dedi. Sonra durdu, *"Beyler ve bayanlar"* diye düzeltti şakacı bir üslupla. *"Bir arkadaşımı gördüm, hemen geliyorum."* Ve arkadaşına doğru yürüdü.

"Cemil!" dedi. Arkadaşı bir an şaşırdı, sonra gülümsedi: *"Vay kardeşim, nasılsın?"*
"Eh, idare ediyoruz işte. Sen ne yapıyorsun, nerelerdesin?"
"Abi ben çok iyiyim, hatta süperim. Ama senin canın fena sıkkın gibi. Merak etme bir yer buldum, inanılmaz! Sürekli eğlence, partiler, sohbet, oyunlar... Aklına ne geliyorsa, hatta daha fazlası!" Bir nefes aldı ve çabucak devam etti: *"Şimdi acil gitmem lazım ama sıkma canını. Belki kendin bulamazsın ama sana bir davetiye göndereceğim, onunla oraya gelebilirsin. Hadi kaçtım ben, orada görüşüz!"*

Gencin eli havada kaldı. *"Nerede?"* sorusu ağzından çıkmaya vakit





Jamia'da kim olmak istiyorsanız o olun. Burası, sizin dünyanız.

JAMIA'NIN NEYE BENZEDİĞİNİ KENDİ GÖZLERİNİZLE GÖRMEK İSTİYORSANIZ DVD'MİZDEKİ TÜRKÇE TANITIM VİDEOSUNU İZLEYEBİLİRSİNİZ.





bulamamıştı. Geri döndü, eskisinden daha dalgın bir şekilde. Arkadaşlarının konuşmalarını duymadı bile; zaten bildiği şeylerdi. İzin istedi ve yanlarından ayrıldı.

Eve döndüğünde kimse yoktu. Bilgisayarının başına geçti, "o yeri" araştırmaya başladı. Sonunda yorgunluğun da etkisiyle gözleri kapanmaya başladı. Uykuya giderken, "Cemil kullanıcısından bir e-mail'iniz var" uyarısını görmemişti bile.

Kendini uykuya bıraktı ama sanki bu sefer bir şeyler farklıydı. Mantığa sığmayan bir gerçeklik... Bilgisayar masasındaydı ve yaşlı birinin silüetini görür gibi oldu. Her şey önce karardı, sonra tekrar aydınlandı. Daha aydınlık, daha, ve biraz daha... Ellerini gözlerine siper etti. Ve yankılanan güzel bir ses duydu o sırada: *"Aradığının ne olduğunu biliyorum. Korkma ve artık sıkılma. Sana sadece senin gibi eğlenceyi arayanların gidebileceği bir yer göstereceğim."*

Bir süre sonra önünde altın ve gümüş bir sarmal oluşturan değerli taşlarla bezeli bir kapı belirdi. Kapının ortası boştu ya da o öyle sanmıştı. Zira şimdi kapının tam ortasında dönen bir şey vardı. Genişlemeye başladı ve gümüş bir ışık perdesi halini aldı. Sonunda kendine güveni yerine geldi ve genç, kapıdan içeriye adımını attı...

EĞLENCE ŞİMDİ BAŞLIYOR

Yeni bir hayat. Temiz bir başlangıç. Özgürlük, rahatlık ve eğlence... Aşağı yukarı hepimiz, *gerçek* dünyanın saçmalıklarından kaçmak istediğimizde farklı bir dünyada farklı bir yaşamın hayalini kurarız. Kimisi için rahat olması önemli değildir, fantastik bir dünyada korkunç canavarlarla savaşmak bile onları tatmin eder. Bazısı uzay gemisine atlayıp bilinmeyene doğru yol almayı sever. Ve bazıları için bu dünya yeterince iyidir; onlar sadece başka birinin yerinde olmak ister. İşte bu insanlar için şimdi yepyeni bir yaşam imkânı geliyor ve biz ona kısaca "Jamia" diyoruz.

JAMIA NEDİR?

Jamia'yı internet üzerindeki ücretsiz bir sosyal yaşam ve oyun platformu olarak özetleyebiliriz. Sıfırdan kurulan bir siber dünya içerisinde kim olmak istiyorsanız o oluyor, ne yapmak istiyorsanız onu yapıyorsunuz. Bunun için işe kendiniz için bir avatar yaratarak başlıyorsunuz. Yüzlerce seçeneğiniz olduğundan herkes dilediği gibi bir kılığa bürünebiliyor. Ardından Jamia dünyasına adım atmanızla birlikte sayısız olanak önünüze seriliyor.

Jamia'nın özgürce dolaşabildiğiniz haritası üzerinde kendi evinizi alıp içerisini donatabilir, para kazandıkça daha büyük bir ev satın alabilirsiniz. Arkadaşlarınızla toplanıp sinemaya gidebilir, etrafta dolaşıp çeşitli görevleri yerine getirebilirsiniz. *Futura District*'te gelecek tutkusunu yaşayabilir, *Tropicana District*'teki manzaranın keyfini çıkartabilir veya parti öncesinde *Star Mall*'da bir kuaföre gidip saçınızı yaptırabilirsiniz. En güzel yanı da ne biliyor musunuz? Bu dünyada yaşamak için ihtiyaç duyduklarınızı eğlenerek kazanıyor ve yine kazandıklarınızı harcayarak eğleniyorsunuz. Alın size eğlence döngüsü!

Jamia, kendinize ait bir profil sayfası yaratıp günlük tutmanıza da izin veriyor. Duygu ve düşüncelerini aktarmak isteyenler için forum sayfalarının yanı sıra oyun içi anlık konuşma sistemi gibi güzellikler sağlanıyor. Birbirinden zevkli küçük oyunlar ve çeşitli yarışmalara katılarak kazanabileceğiniz ödüller de sizleri bekliyor. Özetle Jamia, internette zaman geçirmek ve diğer insanlarla bir şeyler paylaşmak isteyenler için ideal ortamı yaratmayı hedefliyor.

Elbette her şey bunlarla sınırlı değil. Jamia'da yeni bir hayat başlıyor ve aynı gerçek hayattaki gibi bu hayat da karşınıza her an beklenmedik sürprizler çıkartabilir. Örneğin yapımcılardan öğrendiğimiz kadarıyla bu sürprizlerden biri, söyleyince sürprizi kaçacak gerçi ama evcil hayvanlar olacakmış. Gerisini yaşayıp görmek size kalmış.

KAPI SİZİN İÇİN AÇILIYOR

Yepyeni bir hayat Joygame aracılığıyla Jamia Online'da başlıyor. Avatarımızı yaratıyor, evimizi alıyor, Jamia dünyasında dilediğimiz gibi dolaşıp arkadaşlarımızla sohbet ediyor, oyunlar oynuyoruz. Gerçek yaşamda olduğu gibi para kazanıp harcıyoruz. Burada hayat var, hem de yepyeni ve özgür bir hayat. Eğlencenin kapıları çok yakında açılıyor. Hikâyedeki genç gibi cesaretinizi toplayıp içeriye o adımı atabilecek misiniz?

"Sanırım şimdilik anlatabileceklerim bu kadar, biraz da sen yaşayıp görmelisin." dedi yaşlı adam. *"Şimdi git ve dünyaya bir şey kat; bir şeyler yaz, birileriyle tanış, oyunlar oyna ki Jamia da seni mutlu etsin..."*

Yaşlı adam, yüzünde bir gülümseme ve içten gelen bir ışık olan gencin arkasından baktı. Genç son anda bir şey soracak oldu ve arkasını döndü ama yaşlı adam artık orada değildi. Zaten olmasına gerek de yoktu çünkü artık bilmesi gereken şey ondaydı...





YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

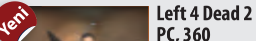
SANKİ YETERİNCE GÜZEL OYUN YOKMUŞ GİBİ PİYASADA, BİR DE HİÇ HESAPTA OLMAYAN SÜRPRİZ İSİMLERLE UĞRAŞIYORUZ: TORCHLIGHT, MARIONETTE, RAW VS SMACKDOWN 2010... Bİ RAHAT VERİN BE OLM!

FPS *(First Person Shooter)*

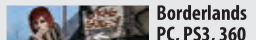


CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
PC, PS3, 360

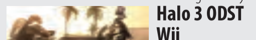
Şok edici anlarla dolu ilk oyundan sonra "ne kadar şok ediciyiz Allah'ım! O kadar şok ediciyiz kiii!" diye ağız sulandıran Infinity Ward'un hikâyesini "twist" manyağı yaparak dans ettirdiğini görünce biz bir miktar hayal kırıklığı yaşar gibi... Oluyordu ki, SpecOps ve Multiplayer modları boğazımıza bir yapıştılar ki kurtarabilene aşk olsun! Modern Warfare 2 daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



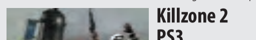
Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.



Halo 3 ODST
Wii
ODST Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza.



Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.



Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.



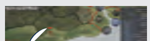
Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ



ANNO 1404
PC, Wii

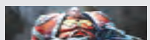
Bir Tekmili Birden editörü kaç ay üst üste bir oyununun açıklamasını, başka bir oyunun isminin altında unutup gidebilir konulu dersimize hoş geldiniz... Bundan sonraki hedefimiz, bir strateji oyununun açıklamasını bir müzik/ritm oyununun altında unutarak olaya bambaşka bir boyut kazandırmak olacak. Bu çalışmamıza yapacağınız katkılar için PayPal hesabımıza havale yapabilirsiniz...
Anno 1404 mü? Son aylarda gördüğümüz en iyi FPS kuşkusuz. Şahane... Alın.



Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... İsmet İnönü olarak Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?



Spore: Galactic Adventures
PC
Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. (Bu aralar strateji oyunlarına kıran mı girdi nedir?)



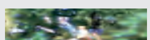
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.



Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.



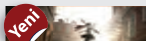
Command & Conquer 3
PC
Dördüncü oyun duyuruldu ama bomba gibi patlamadı nedense... O zaman içinizdeki C&C ateşini yeniden alevlendirmeye ne dersiniz?

AKSİYON

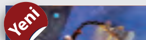


NEW SUPER MARIO BROS Wii
Wii

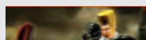
Bunca aksiyon oyununun arasından yeni Mario Bros'un listemize tepeden girmeyi başarmasına şaşırdınız mı? Şaşırmayın, Nintendo'nun kendi yaptığı oyunlara uyguladığı bir büyüsü olduğu kesin. Keşke bu büyüyü daha sık kullansa.
NSMBW 4 kişilik oynanışı, muhteşem platform öğeleri, 20 küsur yıllık bir karakter olmasına rağmen eskimeyen rafineliği ve hâlâ yeni fikirler bulunmasıyla, bu yılın en iyi oyunlarından birisi ve kesinlikle her Wii sahibinin arşivinde olması gerek.



Assassin's Creed 2
PS3, 360
Kesinlikle "2009'un En İyi Oyunları" kapışmasında başa oynayacak, tam anlamıyla bir başyapıt olmuş AC2. İlk oyundan nefret etmiş bile olsanız, bunu çok seveceksiniz.



God of War Collection
PS3
God of War 3'e çeyrek kala, Kratos'a olan açlığımızı giderecek bundan güzel fırsat olamazdı. Ama gönül isterdi ki, Chains of Olympus da bu pakette bir şekilde yer alsın.



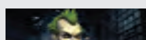
Tekken 6
PC, PS3, 360
Tekken 3'ten beri serinin en güzel oyunu. Dövüş sistemini geçin, kendi kostümünüzü hazırlamak dahil, yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki aklınız çıkacak.



Uncharted 2: Among Thieves
PS3
"Niye PlayStation 3 aldın?" diye soranlara cevap olarak, Uncharted 2'yi göğsünüzü gere gere gösterebilirsiniz. Gerçekçi, film gibi aksiyon oyunları arasında bambaşka bir boyutta.



Brütal Legend
PS3, 360
Ancak Jack Black ve Tim Schaefer birlikteliğinden böylesine deli bir oyun çıkabilirdi. Metalcilerin metalci, müziğin müzik olduğu o eski zamanlara layık olmuş.



Batman: Arkham Asylum
PC, PS3, 360
Adı sanı duyulmamış bir firmadan geldi bu yılın en iyi aksiyon oyunu. Batman dövüşleri, bulmacaları ve genel olarak tokluğuyla bizi mest etmeyi başardı.

OYUNGEZER PARTİLERİNDE UZAK DURULMASI GEREKEN 5 OYUN

1. **SINGSTAR TURKISH PARTY**
   Çünkü Damla, Serpil, Berkant ve Faruk şarkı söyleyebilir!
2. **SINGSTAR QUEEN**
   Çünkü Tuğbek ve Serpil düet yapabilir!
3. **SINGSTAR**
   Çünkü ofisin önünden geçen köpekler ölebilir!
4. **SINGSTAR VOL. 2**
   Çünkü Richter ölçeğine göre yarım ölçek sarsıntı yaşatabilir!
5. **SINGSTAR VOL. 3 PARTY EDITION**
   Yahu ne çok şarkı söylemek isteyen varmış be burda!

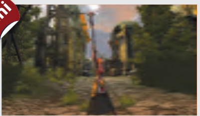
AKLIMIZDA YER ETMİŞ 5 FRAGMAN MÜZİĞİ

1. **SKATE 2 - SELDA BAĞCAN - İNCE İNCE BİR KAR YAĞAR**
   Selda Bağcan'ın sesini bu fragmanda duyunca dumur olmuştuk.
2. **HALO 3 - CHOPIN - RAINDROPS PRELUDE OP 25 NO 15**
   İnanılmaz bir trailer'a inanılmaz bir müzik!
3. **PRINCE OF PERSIA - SIGUR ROS - SEAGLOPUR**
   Ubisoft'un trailer müziklerine ayrı bir önem verdiğinin göstergesi.
4. **ASSASSIN'S CREED 2 - JUSTICE - GENESIS**
   Bir başka çok doğru Ubisoft seçimi.
5. **FUEL - UNKLE - BURN MY SHADOW**
   Uzun süren bir trailer'ı hayatta tutacak kadar güzel bir seçim.

BİLGİSAYARIMIZDAN HÂLÂ SİLMEDİĞİMİZ 5 OYUN

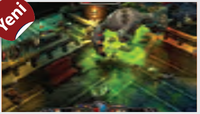
1. **GTA 4**
   %100 yapana kadar da silmeyeceğiz!
2. **OBLIVION**
   Sürekli yeni modlar çıktıkça bu oyunun hayatı son ermez.
3. **STAR WARS GALAXIES**
   Yavaş yavaş yerini Aion'a bıraksa da, hâlâ en iyisi o.
4. **MOUNT & BLADE**
   Yıllardır arada bir dönüp dönüp oynarız... Her update'le daha iyi oluyor.
5. **MAYIN TARLASI**
   Nasıl silineceğini bilmiyoruz zaten :)

RYO (Rol Yapma Oyunu)



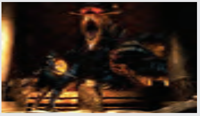
Dragon Age Origins
PC, PS3, 360

Kendini kaybedercesine tekrar, tekrar ve tekrar oynayanlarımız var DAO'yu. Olum, o kadar güzel oyun çıktı, bıraksanıza? Yok, illa ve sürekli Dragon Age oynuyorlar. Vardır bir hikmeti.



Torchlight
PC

Anaa, sen nereden çıktın başımıza yahu?! Yani utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Almaz ve oynamazsanız ağlarsınız, söyleyelim!



Demon's Souls
PS3

Üç ay kadar düşününce Demon's Souls'un aksiyondan çok rol yapma oyunu kategorisine daha uygun olduğuna karar verdik. Ama bu, oyunun zorluğunu değiştirmedi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2

Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Fallout 3
PC, PS3, 360

Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO (Devasa Online)

Aion
PC

Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.

Champions Online
PC

Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?

Eve Online
PC

Devasa Online oyunlarda basitleştirmeye gıcık oluyorsanız, Eve'ye bekleriz sizi. 8 saatlik eğitim görevlerinden itibaren uzuuun bir süre bu evrende kalacağınızı farkedeceksiniz.

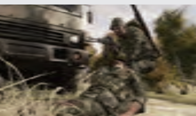
WoW: Wrath of the Lich King
PC

Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

Everquest 2
PC

Dönüp dolaşıp tavsiye ediyoruz ama bir DVO'nun oturması için gereken yılları çoktan aşmış bir oyun EQ2. Şu anda başlarsanız, taş gibi bir oyunla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

SİMULASYON



ARMA 2
PC

Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC

"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC

Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC

Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

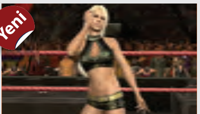
AYIN ALTIN OYUNLARI


Modern Warfare 2


New Super Mario Bros Wii


Dragon Age Origins

SPOR



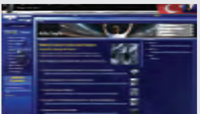
WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii

Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



NBA 2K10
PS3, 360

NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii

Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!



FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii

FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştirmesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.



Fight Night Round 4
PS3, 360

Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

MACERA

Machinarium
PC

Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Son derece harika.

Scribblenauts
DS

Bir oyun. Bir sorun ve o sorunu çözmek için kullanabileceğiniz (aralarında güllaç, börek ve imamın da olduğu) 22.000'den fazla kelime... Ne kadar zor olabilir ki, öyle değil mi?

Secret of Monkey Island: S.E.
PC, 360

Bir klasik, bir efsane olan Monkey Island serisinin ilk oyunu tamamen yenilenmiş grafikler, arayüz ve seslendirmeyle yeniden oynamak? Adventure cennetinde olmalıyız!

Tales of Monkey Island
PC, Wii

TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.

Wallace & Gromit
PC

Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkan Wallace & Gromit'i tavsiye ederiz.

YARIŞ



Forza Motorsport 3
360

Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PS3, 360

Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Ne yazık ki PC versiyonu için birkaç ay daha beklememiz gerekecek.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360

Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360

Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360

Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

İnsanoğlu ne nankör bir yaratık... "Oyun gelmiii!" diye ağladığımız günleri hemen unuttuk da "ohaaa, bu kadar oyunu neremizle oynicaz?" diye söylenmeye başladık şimdi de.

ARALIK	
Colin McRae: Dirt 2	PC
Dark Fall: Lost Souls	PC
Guitar Hero: Van Halen	PS2
James Cameron's Avatar: The Game	PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Legend of Zelda: Spirit Tracks	DS
Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood	PC
Silent Hill: Shattered Memories	PS2, Wii, PSP
The Saboteur	PC, PS3, 360
Tony Hawk: RIDE	PS3, 360, Wii

OCAK	
Army of Two: The 40th Day	PS3, 360, PSP
Arthur and the Revenge of Maltazard	PC, PS3, Wii, DS
Astro Boy: The Videogame	PSP, PS2, Wii, DS
Bayonetta	PS3, 360
Dark Void	PC, PS3, 360
Darksiders: Wrath of War	PS3, 360
Mass Effect 2	PC, 360
Planet 51	PS3, 360, Wii
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	Wii
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Wii

ŞUBAT	
Aliens vs Predator	PC
Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks	PS2, Wii, DS
Bioshock 2	PC, PS3, 360
Dante's Inferno	PS3, 360, PSP
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Wii
History: Great Battles Medieval	PC
Lost Planet 2	PS3, 360
Max Payne 3	PC, PS3, 360
Napoleon: Total War	PC
Red Steel 2	Wii
R.U.S.E.	PC
Split/Second	PC, PS3, 360
Star Ocean: The Last Hope - International	PS3
Star Trek Online	PC
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	PC
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	PC, 360

Dragon Age Origins

UZUN YOLCULUKLARDA YANINIZA SADECE NEYİ DEĞİL, KİMİ ALDIĞINIZ DA ÖNEMLİDİR -ESER & ERCE GÜVEN



Çok seviyorum ejderhaları

Bugünleri de gördüm sonunda... Çok uzun zamandır ilk defa bir oyuna bu kadar çok vakit ayırdım ve ayırmaya devam ediyorum. Dragon Age'den bahsediyorum elbette. Oyunda yapılmadık görev, gidilmedik yer bırakmamaya kararlıyım. Sürpriz yumurtaları bile tek tek avlıyorum. Aslında bu kadar derin bir oyun çok daha detaylı bir yazıyı hak ediyor ama oyunun resmi strateji rehberinin 338 sayfa olduğunu düşünürsek (kaldı ki o rehberde bile bazı görevler ayrıntı verilmeden geçiştirilmiş) ne kadar yer ayırsak da bu işin ucu bucağı olmadığını anlıyor insan. Peki bu altı sayfaya ne yazmalıydık? Çözüm yazısı sığmazdı, yan görevler sığabilirdi ama ana görevleri es geçip onlardan bahsetmek ne kadar yararlı olurdu emin değilim. Biz de Erce'yle aldık rehberi önümüze, bence oyunun en önemli yanı olan karakter / yol arkadaşları ilişkileriyle ilgili bilgileri derledik ki herkesin işine yarasın. Oyunu en kolay seviyede oynuyorsanız bu bilgilerden bazılarına hiç ihtiyaç duymayabilirsiniz ama normal ve üzeri zorluklarda plan yapmadan ilerlemeniz gerçekten çok zor. Boş yere başınızı sert zeminlere vurmayın yani :)

Oyunun neresinde olursanız olun, takıldığınız veya merak ettiğiniz bir şeyler olursa çekinmeden sorabileceğinizi hatırlatayım. Şimdi müsaadenizi isteyeyim, kesilecek darkspawnlar, kazanılacak achievementlar beni bekliyor. Farewell.

ESER GÜVEN

Ferelden öyle tek başınıza lay lay lom diyerek gezebileceğiniz bir yer değil, tehlike her tarafta kol geziyor. Omuzlarınıza yüklenmiş olan zorlu görevinizi tamamlayabilmek için mutlaka yanınızda size yardımcı olacak kişiler olması gerek. Oyunda grubunuz dört kişiden oluşuyor ve aralarından seçim yapabileceğiniz 10 yol arkadaşı mevcut. Grubunuzu kurarken rastgele seçim yaparsanız çok zorlanabilirsiniz. Dengeli bir grupta bir tank, bir healer, iki tane de dps sınıfı bulunmalı. Elbette oyunun kolay seviyesinde buna pek de takılmanıza gerek yok, dört tane dps'le bile nispeten rahat biçimde ilerleyebilirsiniz. Ama zorluk seviyesi arttıkça vereceğiniz kararların ve kullanacağınız taktiklerin önemi ciddi biçimde artıyor.

YOL ARKADAŞLARI

Aşağıda oyunda karşılaşacağınız yol arkadaşlarıyla ilgili bilgiler bulacaksınız (Shale hariç, bu golem ücretli DLC ile eklendiği için çoğunuzun gruba eklemesi mümkün olmayacak). Benim oyunda kullandığım ana grup Frost (warrior tank, ana karakter), Laliana (rogue dps), Morrigan (mage dps) ve Wynne (mage healer) oldu.

Alistair



Sınıfı: Warrior
Nasıl Katılıyor: Alistair oyundaki ilk yol arkadaşınız. Ostagar'a geldiğinizde Duncan Alistair ile konuşmanızı isteyecek ve Alistair o andan itibaren grubunuza katılmış olacak.
Bilgiler: Aslında oyunun



başında yanımıza Alistair'in verilmesinin sebebi kendisinin tank olması. Eğer ana karakteriniz Mage veya Rogue ise yanınızda bir tanka ihtiyacınız olacağından Alistair bu görevi rahatça üstlenebilecek, çünkü zaten Weapon and Shield okulunda ilerlemiş durumda. Ama eğer ana karakteriniz Warrior ise tank görevini kendiniz üstlenmek isteyebilirsiniz. Bu durumda Alistair'in dps yeteneklerine ağırlık vermeye başlayabilseniz de bence başka bir dps bulmanız daha mantıklı.

Eğer Alistair'i tank olarak kullanacaksanız Warrior ve Weapon and Shield okullarına yoğunlaşın, böylece yaratıkların üzerinizde kalmalarını kolaylaştırırsınız.

Ayrılma Sebebi: Landsmeet sonunda eğer Loghain'in grubunuza katılmasına izin verirseniz Alistair ayrılacaktır. Alistair'i yanınızda tutmak istiyorsanız Loghain'i cezalandırmalısınız.

Kişisel Görevi: Alistair ile bir süre konuşup onay seviyesini 26'nın üzerine çıkardığınızda (Warm seviyesi) size bir kız kardeşi olduğunu söyleyecek. Denerim'e gittiğinizde Wade's Emporium'un yanındaki eve gidin, kardeşinin evini kapısından tanıyacak. İçeri girin ve Goldanna ile konuşun. Goldanna ile buluşmanız beklediğiniz gibi geçmeyecek, Alistair için hayal kırıklığı olacak. Bunun üzerine isterseniz onunla konuşup yatıştırabilir, ya da gaza getirip sert bir tavır almasını sağlayabilirsiniz. Eğer Alistair'i sert adam yapmayı başarırsanız ve ana karakteriniz kadınsa, onu Isabela (Denerim'deki Pearl'de bulunan Duelist) ile üçlü bir ilişkiye ikna edebilirsiniz.
Romantizm: Alistair ile romantizm ilerletmeniz hiç zor değil. Onunla dalga geçer gibi konuşmadığınız sürece flörtlerinizle karşılık verecektir. Alistair'in Templar geçmişini anlatmasını isteyin, sonra da ona iltifatlar edin (ne kadar yakışıklı olduğundan falan bahsedin). İlişkinizi geliştirdikten sonra onu çadırınızda size katılmaya davet edebilirsiniz. Eğer kişisel görevini tamamladıktan sonra daha sert biri olmasını sağladıysanız birlikte Denerim'deki Pearl'e gidin. Böylece Isabela ile üçlü bir ilişkiye girebilirsiniz.

Leliana

Sınıfı: Rogue
Nasıl Katılıyor: Lothering'deki Dane's Refuge'de paralı askerlerin icabına baktığınızda Leliana grubunuza katılmak isteyecek.

Bilgiler: Leliana grubunuza alabileceğiniz iki rogue'dan biri. Bard uzmanlığına ve Archery'de puanlara sahip. Ancak DPS'e ağırlık vermek istiyorsanız puanlarınızı Dual Weapon okuluna yatırmaya başlayın, çift silah kullanmanın dezavantajları ortadan kalktığında rogue'ların verdikleri zarar ciddi düzeye ulaşıyor. Ayrıca ilk fırsatta Device Mastery yeteneğine ulaşarak (12. level) tüm kilitlerin önünüzde açılmasını sağlayabilirsiniz. Bunun ne kadar önemli



olduğunu zaten oynarken fark edeceksiniz.

Eğer kalabalık kontrolünü elden bırakmamak istiyorsanız Bard okulundaki Captivating Song yeteneği çok işinize yarayacaktır. Her ne kadar bu şarkıyı söylerken rogue'u başka işler için kullanamayacak olsanız da sizden bir, düşman grubundan ise bir çok eleman etkisiz hale geleceğinden avantajlı olmuş olacaksınız. Özellikle kalabalık savaşlarda çok önemli bir yetenek.

Ayrılma Sebebi: Eğer "Urn of Sacred Ashes" görevinin sonunda külleri yok etmeyi tercih ederseniz Leliana gruptan ayrılacaktır.

Kişisel Görevi: Leliana'yı ilk gördüğünüzde cüppe giyen rogue olur mu diye düşünmüş olabilirsiniz. Alistair'de olduğu gibi onu diyaloglarınızla sertleştirip gerçek bir rogue kimliğime bürünmesini sağlamak elinizde. Kampta onunla konuşurken Chantry'de ne işi olduğunu sorarak diyaloğu başlatın. Onay seviyesi 26 olduğunda tekrar konuşun ve ona casusluk ile ilgili sorular sorun. Bir sonraki kampınızda onunla tekrar konuştuğunuzda size Orlais hakkında yalan söylediğini açıklayacak. Bundan sonra dünya haritasında dolaşırken başınıza gelecek ilk rastgele karşılaşma Leliana'nın suikastçisiyle olacak. Bu karşılaşmanın ardından suikastçileri kimin gönderdiğini öğreneceksiniz, bunu da geçince Leliana size eski aşkı olan Marjoliane'den bahsedecek.

Romantizm: Leliana erkek ve kadın ana karakterlerle romantik bir ilişkiye başlayabiliyor. Eğer karakteriniz erkekse ona Lothering's Chantry'de ne yaptığını sorduktan sonra güzelliğine dair iltifatlarda bulunun, böylece aranızdaki romantizm başlayacak. Eğer karakteriniz kadınsa Leliana size saçınızla ilgili iltifat ettiğinde önce teşekkür edin, sonra iltifatlarına olumlu baktığınızı gösterin ve ona diğer kadınlardan hoşlanıp hoşlanmadığını sorun. Olumlu tavrınız sonunda romantizm başlayacaktır. Onay seviyesini 100'e yükselttiğinizde onunla tekrar konuşun, diyaloğu olumlu biçimde sürdürdüğünüzde sizi çadırına davet edecektir.

Morrigan

Sınıfı: DPS Mage
Nasıl Katılıyor: Grey Warden'lığa adımınızı attıktan



hemen sonra Tower of Ishal'de yaşananların ardından Morrigan grubunuza katılacak.

Bilgiler: Mage gerçekten önemli bir dps sınıfı ve bence Morrigan da yapabileceğiniz en iyi seçim. Kalabalık kontrolünü bir kenara bıraktığınızı düşünürsek öncelikle zarar büyüleri üzerine yoğunlaşmanızı öneririm. Özellikle de soğukla ilgili büyüler hem ciddi zarar veriyorlar, hem de düşmanların donmasını (bu sayede kritik bir vuruşla onları parçalara ayırmanız mümkün) sağlıyorlar. Morrigan her ne kadar bir Shapeshifter olsa da zarar büyülerinizi iyice güçlendirmeden yeni formlara yatırım yapmanıza pek gerek yok.

Ayrılma Sebebi: Morrigan belli bir olay sonunda ayrılmıyor, yani onu ciddi biçimde ayrılmaya zorlamak istiyorsanız (ki bunu niye isteyesiniz) hoşuna gitmeyecek şeyler söyleyerek onay seviyesinin iyice düşmesini sağlayın.

Kişisel Görevi: Broken Circle görevinde bulacağınız Black Grimoire'i Morrigan'a vererek bu göreve başlayabilirsiniz. Broken Circle görev zincirini tamamladıktan sonra Onay seviyesi 26'nın üzerine çıktığında kampta onunla konuşun, geçmişi hakkında öğrendiklerini paylaşacak ve Flemeth'i öldürmenizi isteyecek. Burada yapmanız gereken Morrigan'ı gruba almadan Flemeth'in kulübesine gitmek. Flemeth'le konuşun ve onu öldüreceğinizi söyleyin, Flemeth gerçek foruma dönüşecek. Onu öldürdükten sonra üzerindeki anahtarı alın, kulübesindeki sandıktan Grimoire ve Morrigan için yeni cüppeyi alın. Kampa geri dönün, Morrigan ile konuşarak Grimoire'i verin. Böylece aranızdaki ilişki son derece yükselecek.

Romantizm: Doğruya doğru, çoğu erkek karakter Morrigan'ı görünce 'romantizm ilerletmek istediğim kişi bu' demiştir. Öyleyse doğru yerdesiniz, Morrigan yalnızca erkeklerden hoşlanıyor ve onunla flört etmek hiç de zor değil. Öncelikle ona olan ilginizi belli edin (ben ileri gidip öptüm bile, hiç bir şey demedi). Circle Tower'da Grimoire bulduktan sonra kampta onunla konuşun ve aklında ne olduğunu sorun. Bu sırada çadırınızın yalnız olduğunuzda ne kadar soğuk olduğunu çıtlatmayı da unutmayın. Flemeth'i öldürüp Grimoire'i verdikten sonra ondan bir teşekkürden daha fazlasını istediğinizde sizi çadırına davet edecektir. Yalnız burada da şöyle bir durum var, çadırına girebilmek için Onay seviyesinin 50'den yüksek, 90'dan düşük olması lazım. Yani size aşıksa çadır işi yatıyor, benden söylemesi.





Oghren

Sınıfı: Warrior
Nasıl Katılıyor: Oghren ile Deep Roads girişinde karşılaşacaksınız ve kayıp eşi Branka'nın izini bulmak için size katılmayı isteyecek.

Bilgiler: Oghren'in uzmanlığı Berserker olduğundan onu tanka çevirmeye çalışmanız gereksiz olur, bunun yerine Berserker ve Two-Handed okullarına ağırlık verin. Bu sayede ulaşacağı dps rogue'ları aratmayacaktır. Two-Handed okulundaki yetenekler aynı zamanda düşmanların sersemlemesine ve etkisiz hale gelmesine neden olduğundan kalabalık kontrolü bakımından da diğer sınıfların eksikliğini pek fazla hissetmeyeceksiniz. Ancak ana karakteriniz de Warrior ise bu karaktere yer bulmanız zor olabilir.

Ayrılma Sebebi: Oghren'in ciddi biçimde gruptan ayrılmak isteyeceği bir olay gerçekleşmiyor ama konuşmalarınız sırasında seçeceğiniz seçeneklerle onu sinirlendirmeniz mümkün. Onay seviyesi çok aşağılara düşerse gruptan ayrılmak isteyecektir. Bu durumda onu kalmaya ikna edebilir, bırakabilir veya dövüşebilirsiniz.

Kişisel Görevi: Oghren ile geçmişi hakkında konuştuğunuzda size eskiden hayatında olan Felsi ismindeki bir kadından bahsedecek.

Romantizm: Oghren ile romantizm seçeneği bulunmuyor.



Sten

Sınıfı: Warrior
Nasıl Katılıyor: Lothering Darkspawn tarafından işgal edilmeden önce onu kafesinden kurtarırsanız Sten grubunuza katılacaktır.

Bilgiler: Sten benim pek sevdiğim bir karakter olmadı, ama zorunluluktan bir süre onunla seyahat etmek zorunda kaldım. Two-Handed okuluna yeterince yatırım yapılmış olduğundan onu dps warrior olarak kullanmak en mantıklısı, boşuna tank yeteneklerine yatırım yapmayın. Vurdu mu sağlam vuruyor, ayrıca güçlü zırhlar sayesinde üzerine yaratık çekerse kısa süreliğine tank görevi bile görebiliyor. Yine de daha iyi dps sınıfları varken yanınızda dolaştırmanıza pek gerek yok.

Ayrılma Sebebi: Urn of Sacred Ashes görevine gittiğinizde Sten size neden archdemon'un peşine düşmek yerine yolu uzattığınızı soracak, çünkü o grubunuza bu amaçla katılıyor. Eğer verdiğiniz cevaplarda çok artistlik yaparsanız grubun liderliği için size meydan okuyacak ve onu yendiğinizde gruptan ayrılacaktır. Eğer grupta kalmasını istiyorsanız o görev sırasında söylediklerini alttan alın.

Kişisel Görevi: Sten ile geçmişi hakkında konuştuğunuzda size kaybettiği kılıcından bahsedecektir. Lace Calenhad'ın başında kılıç görevini başlatabilirsiniz. Orzammar'dan önce, Mountain Pass'te Faryn'i bulacaksınız, ona kılıç hakkında soru sorun. Redcliffe Village'e gidin ve Dwyn'i tehdit ederek kılıcın yerini öğrenin. Dwyn'in odasındaki sandığın içinden kılıcı alıp Sten'e verebilirsiniz.

Romantizm: Sten ile romantizm seçeneği bulunmuyor.



Wynne

Sınıfı: Healer Mage
Nasıl Katılıyor: Wynne ile Circle Tower'ın ilk katında tanışacaksınız, kilitli kaldığınızda geçici olarak grubunuza katılacak. Broken Circle görevinde kuleyi kurtardığınızda ise grubunuzun kalıcı bir parçası olacak.

Bilgiler: Oyundaki tek healer karakter ve bir healer'ın ne kadar faydalı olduğunu söylememe bilmem gerek var mı? İlk başlarda kendini koruma yeteneklerini falan bir süre görmezden gelin ve iyileştirme büyülerini en üst seviyeye kadar öğrenin. Eğer onu arada bir ofansif amaçla kullanmak istiyorsanız zaten iki yeteneğini öğrenmiş olduğu Primal okulundan devam ederek Earthquake ve Petrify yeteneklerini alabilirsiniz. Ama özellikle de uzun savaşlarda mananızı iyileştirme büyüleri için saklayın. Çok güçlü düşmanlara karşı yapacağınız savaşlarda tankınız ciddi anlamda iyileştirilmeye ihtiyaç duyacaktır, bu durumda ard arda Heal ve Regeneration yapmaktan çekinmeyin. En güzeli de Revival yeteneği ile savaş sırasında ölmüş olan arkadaşlarınızı diriltebilmeniz.

Ayrılma Sebebi: Urn of Sacred Ashes görevinin sonunda külleri yok etmeye kalkarsanız Leliana gibi Wynne de sinirlenecek ve gruptan ayrılacaktır. Broken Circle görevinde kulenin dördüncü katındayken Cullen'in tüm büyücüleri öldürme teklifini kabul ederseniz Wynne gruptan ayrılacak ve sizinle savaşacaktır. Benzer biçimde, Blood Mage iseniz veya bu uzmanlığı kabul ederseniz Wynne bundan da hoşlanmayacaktır.

Kişisel Görevi: Wynne ile geçmişi hakkında konuşup Onay seviyesini 26'nın üzerine çıkardıktan sonra onunla ilgili bir rastgele karşılaşma yaşayacaksınız. Bu karşılaşmanın ardından kampta Wynne ile olay hakkında konuşun. Daha sonra bir rastgele karşılaşma daha yaşayacaksınız ve burada Wynne ruh halini kazanacak. Wynne'e Circle Tower ile ilgili sorular sorduğunuzda eski öğrencisi Anerin'den bahsedecektir. Brecilian Forest'te Anerin'i bulduğunuzda grupta Wynne varken onunla konuşun, böylece Wynne'in Vessel of the Spirit yeteneğini güçlendirecek bir kolye kazanacaksınız.

Romantizm: Wynne ile romantizm seçeneği bulunmuyor.



Zevran

Sınıfı: Rogue
Nasıl Katılıyor: Ana görev zincirindeki temel görevlerden biri tamamladıktan sonra, rastgele bir karşılaşmada Zevran karşınıza çıkacak.

Bilgiler: Zevran baştan Assassin uzmanlığına sahip olduğu için backstab nimetlerinden sonuna kadar faydalanmalısınız. Zevran'ı stealth modunda önden gönderip düşmanın arkasına yerleştirin, böylece açılış yaptığınızda düşman ne olduğunu anlamadan ciddi biçimde zarar görmüş olacaktır. Toplu halde ilerlemeniz gereken veya gizlice arkaya geçmenin mümkün olmadığı yerlerde de Zevran'ın savaş başlayana kadar saklanmasını sağlayabilir ve etkisinden faydalanabilirsiniz. Assassin okuluna puan veremediğiniz zamanlarda Dual Weapon okulunu geliştirin ve Zevran'ı tam bir dps makinesi haline dönüştürün.

Ayrılma Sebebi: Aslında buna tam ayrılma sebebi denmez ama ilk karşılaşmanızda Zevran'la konuşma fırsatı bulamadan (veya konuşmanız sırasında) öldürülebilir. Zevran'la aranızdaki onay seviyesi düştüğünde gruptan ayrılmayı isteyebilir, bu durumda onu ikna edebilir, gitmesine izin verebilir veya öldürebilirsiniz. Eğer kalmaya ikna ederseniz bir sonraki ayrılma isteğinde bu seçeneğe sahip olmayacaksınız. Landsmeet öncesi Zevran'ın arkadaşı Taliesin tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Eğer Zevran sizden hoşlanmıyorsa onlara katılacak ve size karşı savaşacaktır. Eğer hoşlanıyorsa yanınızda kalacak ve onlara karşı savaşacaktır, ama bu

sırada seçeceğiniz diyalog seçenekleri yüzünden gruptan ayrılmasına da sebep olabilirsiniz.

Kişisel Görevi: Zevran'ın kişisel görevi bulunmuyor.

Romantizm: Zevran biseksüel bir kişi olduğu için ana karakterinizin cinsiyeti fark etmiyor. Kendisi çok flörtçü biri olduğu için romantizme istediğiniz anda başlayabilirsiniz. Eğer Zevran'la ilişkiniz varken Denerim'deki Pearl'e giderseniz Isabela ile üçlü bir ilişkiye girebilirsiniz. Eğer grubunuzda aynı zamanda Leliana da varsa, kişiliğini sertleştirdiyseniz ve aranızda romantik bir ilişki varsa (sıkı durun) dörtlü bir ilişki bile yaşayabiliyorsunuz. Tabi bunun için Leliana ile ilişkinizi sonradan geliştirmeniz gerek, çünkü kendisi aslında çok kıskanç biri. Zevran hakkında bilmeniz gereken bir diğer şey de size ciddi olarak aşık olduğunda duygularına hakim olana kadar sizinle yatmayı istemeyecek olması. Bu konuda ona soru sorarsanız size düşüncelerini söyleyecek ve verdiğiniz tepkiye göre ilişkinizi bitirebilecektir.

Mabari Savaş Köpeği

Sınıfı: Warrior
Nasıl Katılıyor: Human Noble özgeçmiş hikayesindeki veya Ostagar'daki köpekle ilgili yan görevleri yaparsanız dünya haritasına çıktığında bir rastgele karşılaşma sonunda köpek grubunuza katılacaktır.

Bilgiler: Bu hayvanı diğer sınıflarla karşılaştırdığınızda zayıf olduğunu düşünebilirsiniz, aslında hiç de öyle değil. Çok fazla yeteneği olmasa da sahip olduğu yetenekleri çok sağlam biçimde kullanıyor. Tank olarak kullanmanızı pek önermesem de ileriki seviyelerde çok canavar bir dps karakteri haline



geliyor. Ayrıca köpek size yüzde yüz sadık olduğundan onay seviyesini dert etmenize de gerek yok. Girdiğiniz bölgelerde köpeğinizle konuşarak size sağdan soldan ilginç eşyalar getirmesini de sağlayabilirsiniz.

Ayrılma Sebebi: Köpeğiniz size tamamen sadık olacağından gruptan da ayrılmayacaktır.

Kişisel Görevi: Sizinle birlikte olduğu için yeterince mutlu, arada bir karnını okşayın yeter.

Romantizm: Yok artık daha neler.

Loghain Mac Tir

Sınıfı: Warrior
Nasıl Katılıyor: Loghaine'i önce Landsmeet'de yenmelisiniz, ardından Grey Wardens'a katılması için davet edebiliyorsunuz. Ancak bunu yaptığınızda Alistair gruptan temelli olarak ayrılacaktır.

Bilgiler: Eğer bu noktaya kadar Alistair'i tank olarak kullandıysanız ayrılmasından meydana gelecek boşluğu Loghain ile doldurabilirsiniz. Loghain Weapon and Shield okulunda bir çok yeteneği biliyor halde geliyor ve ayrıca uzmanlığı da Champion olduğu için çok sağlam bir tank oluyor. Bu kadar fazla tank yeteneği olduğu için o dakikadan sonra dps warrior'a döndürmeniz çok zor. Ama zaten bu adamı gruba almaya da pek gerek yok.

Ayrılma Sebebi: Loghain grubunuzdan ayrılmıyor.

Kişisel Görevi: Loghain'in özel bir kişisel görevi yok.

Romantizm: Loghain ile romantizm seçeneği



HEDİYELER

Oyunda yanınızdaki yol arkadaşlarınıza çeşitli hediyeler verebildiğinizi biliyorsunuz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken bir durum var, her yol arkadaşının gerçekten beğendiği bir hediye türü var. Hediyelerden maksimum onay verimi almak için bu hediyeleri bulmalı ve vermelisiniz. "Aman elime incik boncuk geçti, hemen Wynne'ye vereyim" diye düşünürseniz Wynne'nin gerçekten hoşlandığı bir hediye bulduğunuzda aranızdaki onay seviyesi daha az artacaktır. Çünkü verdiğiniz her hediye, alabileceğiniz maksimum onay miktarını 1 azaltıyor. Verdiğiniz ilk hediyede alabileceğiniz maksimum onay +10 iken, ikinci hediyede bu +9'a düşüyor. Eğer verdiğiniz hediye sıradansa ilk hediyede en fazla +5, sonra +4 şeklinde gidiyor. Aşağıdaki tablolarda karakterlerin sevdikleri hediyeleri ve nerede bulabileceğinizi görebilir, böylece aranızdaki ilişkileri mümkün olan en yüksek seviyede geliştirebilirsiniz.

	Hediye İsmi	Bulunduğu Yer
ALISTAIR	Alistair's Mother's Amulet	Caste Redcliffe Main Floor (Desk)
	Black Runestone	Aeducan Thaig (Chest)
	Duncan's Shield	Market Warehouse (Armor Stand)
	Onyx Demon Statuette	East Brecilian Forest (Pile of Bones)
	Small Carved Statuette	Castle Redcliffe Upper Floor (Chest)
	Stone Warrior Statuette	Haven Caverns (Pile of Dragon Filth)
	White Runestone	Circle Tower Third Floor (Abomination)
	Andraste's Grace	Redcliffe Village, West Brecilian Forest (Flower)
LELIANA	Bronze Symbol of Andraste	Lothering Chantry (Chest)
	Chantry Amulet	Circle Tower Senior Mage Quarters (Templar Corpse)
	Etched Silver Symbol	Ortain Thaig (Ruck)
	Golden Symbol of Andraste	Orzammar Commons (Legnar's Store)
	Nug	Orzammar Commons (Nug Wrangler)
	Silver Sword of Mercy	Rasgele Karşılaşma (Dwarven Vendor)
	Steel Symbol of Andraste	Denerim Market Genitivi's Home (Chest)
WYNNE	Discovering Dragon's Blood	Ruined Temple (Bookshelf)
	Fancy Scroll	Lower Ruins (Sarcophagus)
	Tattered Notebook	Köpeğin rasgele bulduğu eşyalardan biri
	The Guerrins of Ferelden	Castle Redcliffe Upper Level
	The Rose of Orlais	Circle Tower Senior Mage Quarters
	The Search for the True Prophet	Orzammar Shaperate (Locked Chest)
OGHREN	Alley King's Flagon	Orzammar Commons (Legnar's Store)
	Chasind Sack Mead	Ruined Temple (Dusty Scrolls)
	Garblog's Backcountry Reserve	Köpeğin rasgele bulduğu eşyalardan biri
	Golden Scythe 4-90 Black	Lothering (Crate)
	Legacy White Shear	Lower Ruins (Sarcophagus)
	Sun Blonde Vint-1	Circle Tower Templar Quarters (Vanity)

MORRIGAN	Black Grimoire	Circle Tower (Irving's Quarters)
	Flemeth's Grimoire	Flemeth's Hut (Chest)
	Gold Amulet	Orzammar Commons (Garin)
	Golden Demon Pendant	Urn of Sacred Ashes Room (Corpse)
	Golden Mirror	Orzammar Commons (Garin)
	Golden Rope Necklace	Lothering Dana's Refuge (Barlin)
	Locket	Haven Village Store (Locked Chest)
	Silver Brooch	Dalish Camp (Varathorn)
	Silver Chain	Circle Tower Senior Mage Quarters (Vanity)
	Silver Medallion	Elven Ruins Upper Level (Dragon Hoard)
	Tribal Necklace	Tower of Ishal Top Floor (Barrel)
ZEVRAN	Antivan Leather Boots	Haven Village Store (Iron Chest)
	Dalish Gloves	West Brecilian Forest (Chest)
	Medium Gold Bar	Arl of Denerim's Estate (Treasure Pile)
	Medium Silver Bar	Anvil of the Void (Chest)
	Small Gold Bar	Circle Tower Templar's Quarters (Charmed Templar)
	Small Silver Bar	Haven Chantry (Inscribed Chest)
STEN	Painting of a Rebel Queen	Rasgele Karşılaşma (Dwarven Merchant)
	Portrait of a Goosegirl	Frostback Mountains (Faryn)
	Silver Framed Still-Life	Castle Redcliffe Upper Level (Chest)
	Sten's Sword	Redcliffe Village (Dwyn)
	Totem	Caridin's Cross (Chest)
	Water-stained Portrait	Circle Tower Senior Mage Quarters (Charred Corpse)
LOGHAIN	Ancient Map of the Imperium	Denerim Market District (Wonders of Theras Store)
	Botanist's Map of Thedas	Castle Redcliffe (Chest)
	Current Map of Ferelden	Denerim Elven Alienage (Alarith's Store)
	Map of the Anderfels	Denerim Market District (Gorim)
	Map of Occupied Ferelden	Redcliffe Castle Upper Floor (Chest)



BECERİLER (SKILLS)

Dragon Age Origins'te seçeceğiniz tüm karakterler ortak Becerilere sahipler. Bu becerilerin farklı kademeleri bulunuyor ve atladığınız her bir kademede bu becerinizi geliştirmiş oluyorsunuz. Mesela ilk kademe beceriye sahip bir bitki uzmanı basit iksirler yapabilirken, gelişmiş bir bitki uzmanı birbirinden güçlü sağlık ve Lyrium iksirleri yapabiliyor. 3 Seviyede bir yeni bir beceri puanı kazandığınızı düşündüğünüzde en fazla 2 beceride uzmanlaşma şansınız olduğunu göreceksiniz.

İkna Etme (Coercion)

Bu beceri sayesinde Ferelden'de daha fazla bölgeye ve bilgiye erişebilir; daha iyi ödüller için pazarlık etme şansını bulabilir ve bir çok zorlu durumdan sadece konuşarak kurtulabilirsiniz. Bütün sınıflar bu beceriyi son derece etkili bir şekilde kullanabilirlerken, savaşçılar kuvvetleri nedeniyle "göz dağı verme" konusunda biraz daha avantajlı konumdadırlar. Bu yetenek hemen heryerde işe yaradığından daha Origin hikayenizin başında faydalanmanızda yarar var.

Çalma (Stealing)

Etrafınızda bulunan tüm canlılardan bir şeyler çalmak ister misiniz? O zaman bu beceri tam size göre. İster dost olsun ister düşman, çevrenizdeki herkesten bir şeyler yürütmenize yarayan bir yetenek Stealing. Ancak dikkatli olun: Ferelden'de bile olsanız çalmak bir suç sonuçta. Örneğin gidip Dalish Elf'lerinin kampından Dalish'lerden birşeyler çalarsanız emin olun günün birinde sizi bulup hesabını sorarlar.



Bitki Bilim (Herbalism)

Eğer kendi iksirlerinizi ve merhemlerinizi yapmak istiyorsanız Bitki Bilim'e ilgi duymaya başlasanız iyi edersiniz. Bu paha biçilmez iksirlerin en az 5 tanesinin her zorlu savaşta yanı başınızda olması gerektiğini düşündüğünüzde bu yeteneğin önemini daha iyi anlayabilirsiniz. Eğer büyücünüzle Spirit yolunda ilerliyorsanız ve iyileştirme büyüleriyle dolu bir büyü setiniz varsa Bitki Bilim sizi tam bir şifacı yapabilir. Ancak ölüm saçan bir savaş büyücüsü bile olsanız bu beceriyi kullanarak iyileştirme büyülerinizin olmamasından kaynaklanan açığı rahatlıkla kapatabilirsiniz.

Tuzak Kurma (Trap-Making)

Tuzak Kurma becerisi şüphesiz Rogue'lar için bulunmaz hint kumaşı niteliğinde. Düşmanlarınıza tuzaklar kurmak ve onları bu tuzakların içine çekmek sadece Rogue'lar için değil diğer sınıflar için de son derece önemli. Hele ki yakın dövüş uzmanı değilseniz ve düşmanlarınız sizi kolayca hırpalayabiliyorsa, bırakın tüm işi tuzaklar yapsın. Emin olun, ilk hasarı tuzaklarınızdan alan düşmanlarla başa çıkmak sizin için çok daha rahat olacak.



Zehir Hazırlama (Poison-Making)

Zehir Hazırlama becerisi en çok Rogue'ların işine yararken savaşçıların da düşmana verdikleri hasarı arttırmaları için bire bir. Unutmayın, zehirleri ve bombaları kullanabilmek için bu yetenekte en az bir puanınızın olması gerekiyor. Eğer iksir yapmayı bilen bir başka karakteriniz varsa, zehir yapma becerisini de bir başka karakterinize kazandırarak düşmanlara verdiğiniz hasarı arttırma yolunu seçebilirsiniz.

Savaş Taktikleri (Combat Tactics)

Bu beceride harcayacağınız puanlar size fazladan taktik belirleme haklarının tanınması olarak geri dönecek. Ama hemen şunu belirtmeliyim, eğer mikro-yönetimden hoşlanıyor ve herşeyi kendiniz yapıyorsanız bu beceriden umduğunuz verimi alamayabilirsiniz. Çünkü bu becerinin işe yaraması için karakterlerinizi serbest bırakmalı ve verdiğiniz taktikler doğrultusunda hareket etmelerine imkan vermelisiniz. Aksi taktirde bu beceriye harcadığınız puanların hiç bir anlamı kalmaz.



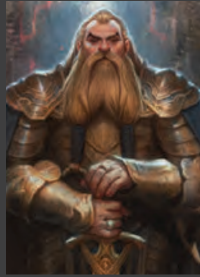
Hayatta Kalma (Survival)

Bu beceriye ne kadar çok yatırım yaparsanız, Ferelden'in vahşi topraklarında gezinirken düşmanlarınız tarafından gafil avlanma riskini en az indirmiş olursunuz. Baskınlardan kurtulmak bir yana, doğal bileşenlere karşı direncinizi de arttıran bu beceri sayesinde, Stonefist, Walking Bomb ve Virulent Walking Bomb gibi büyü saldırılarından da korunmuş olursunuz. Ayrıca zehirlerden de en az ölçüde etkileneceğinizi söylemekte fayda var.

Savaş Eğitimi (Combat Training)

Bu beceriye yatırım yapmak göğüs göğüse çarpışan karakterlerinizin etkinliğini arttıracaktır. Bu beceri özellikle kas gücüyle çarpışanlar için vazgeçilmezdir. Savaş Eğitimi sayesinde yeni silah kullanma yetenekleri, çeşitli saldırı bonusları, zırh güçlendirmeleri emrinize amade hale gelir. Büyücüler de bu beceriden faydalanabilirler. Savaş Eğitimi almış bir büyücünün yaptakta olduğu büyüyü engellemek için düşmanların normalden daha fazla efor sarf etmeleri gerekir.

SINIFLAR



Warrior

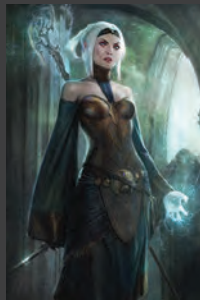
Avantajları
- En iyi silahlar ve zırhlar
- En iyi yakın dövüş hasarı
- Hayatta kalma becerisi
- Gelişmiş savaş yetenekleri ve taktikleri

Dezavantajları
- Etkili olmak için düşmana yakın durmak zorunda olması
- Büyü saldırılarına karşı dirençsiz olması

Özellik Bonusları
- Strength +4
- Dexterity +3
- Constitution +3

Beceri Önerileri
- Combat Training +4
- Coercion +3
- Survival +1

Özellik	İnsan	Elf	Cüce
Strength	15	14	15
Dexterity	14	13	14
Willpower	10	12	10
Magic	11	12	10
Cunning	11	10	10
Constitution	13	13	15



Mage

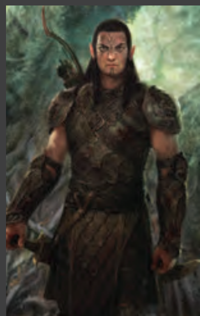
Avantajları
- Menzilli saldırılarda ve alan zararlarında etkili
- İyileştirme becerisi
- Kontrol büyüleri
- Parti geliştirmeleri

Dezavantajları
- Sınırlı silah ve zırh seçenekleri
- Yakın saldırılara karşı dirençsiz olması
- Zarar veren büyülerin düşmanların ilgisinin büyücünün üzerinde toplanmasına sebep olması

Özellik Bonusları
- Magic +5
- Willpower +4
- Cunning +1

Beceri Önerileri
- Herbalism +4
- Coercion +4

Özellik	İnsan	Elf	Cüce
Strength	11	10	
Dexterity	11	10	
Willpower	14	16	
Magic	16	17	
Cunning	12	11	
Constitution	10	10	



Rogue

Avantajları
- Tek hedefe büyük zarar vermesi
- Kilit açma becerisi
- Tuzakları sezme ve etkisiz hale getirme
- Gizlilik
- Daha fazla beceri puanına erişim

Dezavantajları
- Savunmasının sınırlı olması
- Etkili olmak için hedefin arkasına geçme zorunluluğu
- Büyü saldırılarına karşı dirençsiz olması

Özellik Bonusları
- Dexterity +4
- Willpower +2
- Cunning +4

Beceri Önerileri
- Combat Training +4
- Coercion +1
- Stealing +1
- Poison-Making +4

Özellik	İnsan	Elf	Cüce
Strength	11	10	11
Dexterity	15	14	15
Willpower	12	14	12
Magic	11	12	10
Cunning	15	14	14
Constitution	10	10	12

OYUNBOZAN

ÖNÜMÜZDEKİ AY TAŞINACAĞIMIZI BİLİYOR MUYDUNUZ? BİLMİYORDUNUZ TABİİ...



PC

DRAGON AGE: ORIGINS

(Önce yedek alarak) C:\Games\DragonAge\bin_ship\daorigins.exe adlı dosyaya kısayol oluşturun. Hedef kısmına da **–enabledeveloperconsole** ekleyin. Son hali şöyle gözüküyor olmalı: C:\Games\Dragon Age\bin_ship\daorigins.exe –enabledeveloperconsole
Şimdi de oyunun klasörü altına gidip (My Documents\BioWare\Dragon Age\Settings) keybindings.ini adlı dosyayı bulup açın. Artık konsolu açabilirsiniz ama konsolu göremeyeceksiniz. Sadece yazabilirsiniz. Aşağıdaki hileleri buradan girmelisiniz.
Runscript addxp X: X kadar XP puanı ekler
Runscript pc_immortal: Sınırsız sağlık (sıfırın altına düşmez)
Runscript zz_addparty NPCname: Partinize adıyla birlikte üye ekler
Runscript ai off: Yapay zekâyı kapatır
Runscript killallhostiles: Tüm düşmanları öldürür
Runscript zz_addparty: Partideki karakter sayısının ötesinde karakter ekler
Runscript healplayer: Partinin sağlığını düzeltir
Runscript zz_pre_strategy: Partiyi Ostagar'daki Duncan's Fire'a ışınlar
Runscript zz_pre_demo2: Ostagar'a partinizi ışınlar
Runscript wizard: Mage karakteri Level 2 olur
Runscript rogue: Rogue karakteriniz Level 2olur
Runscript warrior: Warrior karakteri Level 2 olur
Runscript removetalent X: Bir yeteneğinizi kaldırır
Karakter numaraları: Hilelerde isteniyorsa, karakterlerin numaralarını kullanın. Alistair (1), Morrigan (3), Shale (5), Sten (6), Zevran (7), Elliana (9).

LEFT 4 DEAD 2

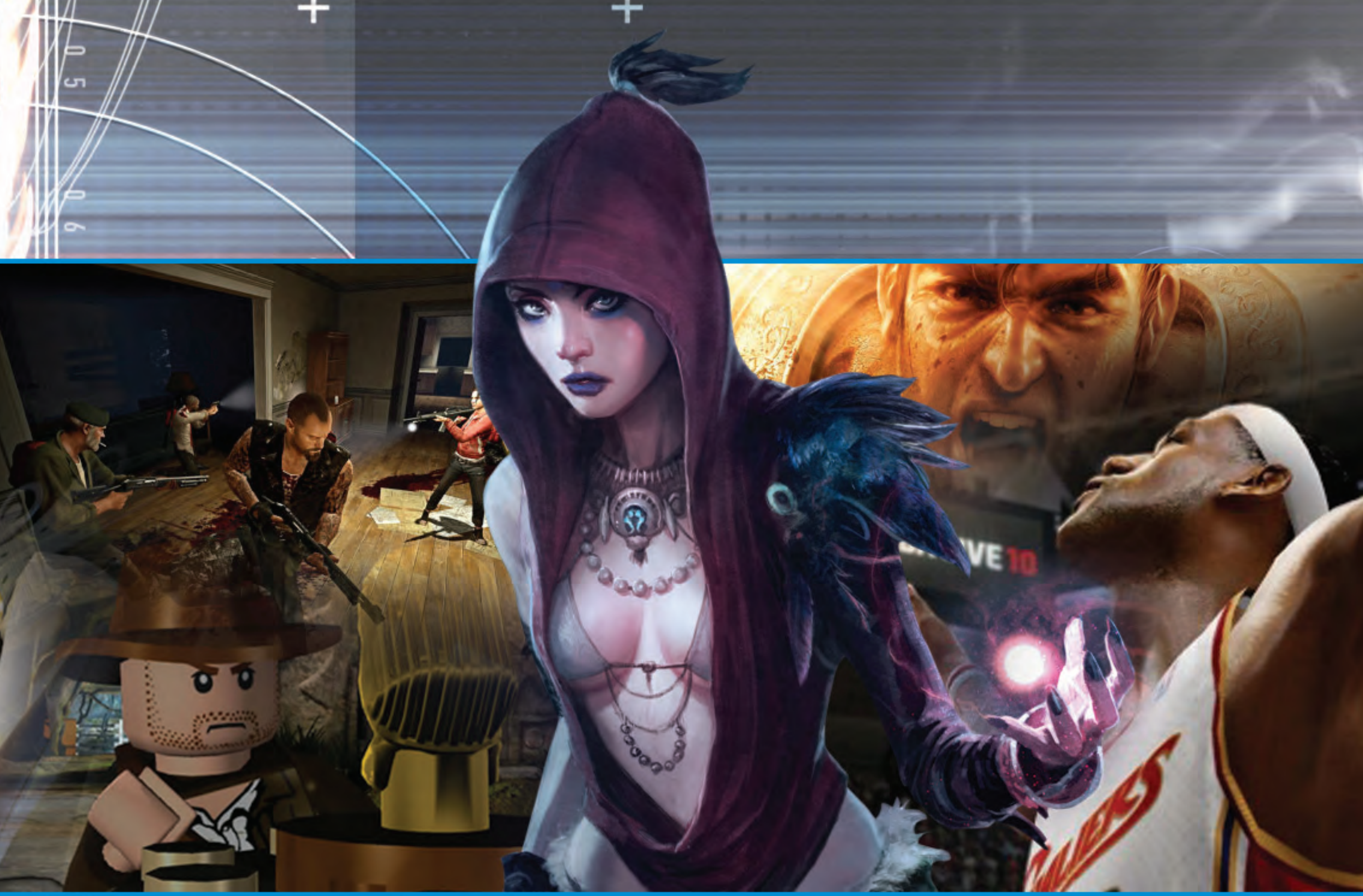
Ana menüden Option'a gidin ve Developer Console'u aktifleştirin. Artık ~ tuşuna basarak konsolu açabilir hileleri girebilirsiniz.
Konsola **sv_cheats 1** yazın.
Z_pounce_damage X : X kadar hasar verir
Z_witch_burn_time X : Witch'in ne kadar süre yanacağını belirler
Z_health: Zombie sağlığını değiştirir
Z_speed: Zombie hızını değiştirir
Director_force_panic: Yönetmeni panik moduna sokar
Give ammo: Tam cephane
Give (pistol, autoshotgun, health, gascan, hunting_rifle, molotov, ozygentank, pain_pills, pipe_bomb, propanetank, rifle, first_ait_kit): Parantez içindekilerden birini yazdığınızda o silahı veya eşyayı alırsınız
God: Yenilmezlik
Ent_Remove: Tüm bot'ları kaldırır
Sv_infinite_ammo 1: Sınırsız cephane
Retry: Hileleri kullanırken Achievement'ları açabilirsiniz

FATE: TRAITOR SOUL

CTRL + SHIFT + ~ tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın. Her hileyi yazdıktan sonra Enter'a basın.
Fame: Karakterinize 1000 fame puanı verir
Experience: 5000 tecrübe puanı verir
Gold: 500.000 altın verir
Discoverall: O andaki zindanı tamamen açar
Fountain of Wellness: Bir çeşme çıkar ve bu çeşme de hem sağlığınızı hem de mananızı artırır
Fountain of Stamina: Stamina'nızı artırır
God: Size 10 seviye, hayvanınıza da 8 seviye verir
Heal: Tüm sağlığı artırır

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Aşağıdaki silah ve ekipmanlar, multiplayer'da belirtilen seviyeye ulaştığınızda açılacaktır.
FAMAS - **Lvl. 1**
M4A1 Carbine - **Lvl. 4**
SCAR-H - **Lvl. 8**
TAR-21 - **Lvl. 20**
FAL - **Lvl. 28**
M16A4 - **Lvl. 40**
ACR - **Lvl. 48**
F2000 - **Lvl. 60**
AK-47 - **Lvl. 70**
M14 EBR – Sadece Campaign'de
G3 – Sadece Campaign'de
UMP .45 - **Lvl. 1**
MP5k - **Lvl. 4**
Vector - **Lvl. 12**
P90 - **Lvl. 24**
Mini Uzi - **Lvl. 44**
CheyTac Intervention - **Lvl. 1**
Barrett .50 Cal (AKA M107) - **Lvl. 4**
WA2000 - **Lvl. 36**
M21 EBR - **Lvl. 56**
Dragunov – Sadece Campaign'de
PP-2000 - Machine Pistols **Lvl. 1**
Glock 18 - **Lvl. 22**
M93 Raffica - **Lvl. 38**
TMP - **Lvl. 58**
SPAS-12 - **Lvl. 1**
AA-12 - **Lvl. 12**
Striker - **Lvl. 34**
Ranger - **Lvl. 42**
M1014 - **Lvl. 54**
Winchester 1887 - **Lvl. 67**
W1200 – Sadece Campaign'de
USP .45 - Handguns **Lvl. 1**
.44 Magnum aka Colt Anaconda - **Lvl. 26**
M9 - **Lvl. 46**
Desert Eagle - **Lvl. 62**
M1911 – Sadece Campaign'de
AT4-HS - **Lvl. 1**
Thumper x2 aka M79 grenade launcher - **Lvl. 14**
Stinger - **Lvl. 30**
Javelin - **Lvl. 50**
RPG-7 x2 - **Lvl. 65**
NOT: Bu ipuçları oyunun PS3 ve XBox360 versiyonları için de geçerlidir.



PAINKILLER: RESURRECTION
~ tuşuna basarak hileleri girebilirsiniz.
pkammo: Tam cephane
pkhealth: Tam sağlık
pkgod: God mod

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES
Indiana Jones 1: **PGWSEA**
IJ: Desert: **M4C34K**
IK 2: **FGLKYS**
IJ: Kali : **J2XS97**
Willie: Singer : **94RUAJ**
Salah: **E88YRP**
Mac: **P4PCDY**
Mutt: **2GK562**
Lao Che: **7AWX3J**
Mola Ram: **82RMC2**
Boxer: **7EQF47**
Rene Belloq: **FTL48S**
Dovchenko: **WL4T6N**
(Araçlar) BiPlane: **7VLKAF**
Stunt Plane: **RM3E84**
Rolls Royce: Phantım: **BC5PTY**
Hot Rod: **YLG2TN**
Alien: **PXT4UP**
(Ekstralar) Coin Magnet: **EGSM5B**
Snake Whip: **2U7YCV**
NOT: Bu hileler oyunun Wii, PSP, PS3 ve XBox360 versiyonları için de geçerlidir.

RISEN
Oyun sırasında "minsky" yazarak hile sayfasını açabilir veya konsolu açarak da hileleri buraya yazabilirsiniz.
God modu: **GOD**
Belirtilmiş NPC'ye gitmek: **goto <isim>**
Siz birine vurana kadar veya çalana kadar düşmanlar sizi fark etmez: **Invisible**
Belirtilmiş Skill öğrenilir: **Teach <skill> <sayı>**
Tüm Skill'leri öğren: **Teach All <sayı>**
Item al: **give <item adı>**
Belirtildiği kadar altın al :**give It_Gold <sayı>**
Tüm zırhlar: **give It_Armor**
Tüm 14 teleport rune'ü :**give It_Ru_Teleport**
İzometrik görünüş: **IsoView**
FPS görünümü (sorun çıkarabilir) : **FirstPerson**
Açık görevlerde ayarlamalar: **setqueststatus <görev tag'I> >open, run, cancel, close, succeed veya fail>**

PS3

BAYONETTA
Jeanne'yi oynanabilir karakter olarak seçebilmek: Normal zorluk seviyesindeki tüm savaşlardan Platinum almalı veya Eternal Marionetta aksesuarını açmalısınız.
Bangle of Time aksesuarı için: Hard'da veya Normal'de oyunu 3 saat veya altında bitirmelisiniz.
Climax Bracelet aksesuarı için: 101 Umbran Tears of Blood edinin.
Eternal Testimony aksesuarı için: 50 tane Umbran Tears of Blood edinin.
Immortal Marionette aksesuarı için: Very easy veya Easy modlarını bitirin.
Infinite Climax zorluk seviyesi için: Oyunu Hard zorluk seviyesinde bitirin.

GUITAR HERO: VAN HALEN
Ana menüden, Option'a oradan da Cheats kısmından New Cheat'e şu hileleri giriniz.
G= Yeşil, R= Kırmızı, Y=Sarı, B=Mavi,
Her zaman Slide: **G, G, R, R, Y, R, Y, B**
Her zaman Drum Fill**: R, R, R, B, B, G, G, Y**
Otomatik Kick: **Y, G, R, B, B, B, B, R**
Hyper gitar, bass ve davul: **G, B, R, Y, Y, R, G, G**
6. çizgi efektleri: **G, R, Y, B, R, Y, B, G**
Performance modu: **Y, Y, B, R, B, G, R, R**
Görünmez şarkıcı: **G, R, Y, Y, Y, B, B, G**
Hava enstrümanları: **R, R, B, Y, G, G, G, Y**
Vokal alev topu: **R, G, G, Y, B, G, Y, G**
NOT: Bu hileler oyunun Wii ve XBox360 versiyonları için de geçerlidir.

TONY HAWK: RIDE
Options kısmından Cheats menüsü altında şu hileyi giriniz.
FEELINGEIGHTIES: Quicksilver 80's Level'ı açar.
NOT: Bu hile oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

NBA LIVE 10
Ana Menü, My NBA Live 10, EA Sports Extras ve NBA Code şeklinde adımları takip edin ve hileyi girin.
Ndnbarooaesdc0 : Rockets, Mavs, Hawks & Grizzlies'ı açar.
NOT: Bu hile oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

BRAID
Alternatif son: Oyun boyunca karşınıza çıkacak yedi yıldızı da toplayın. Daha sonra sekizinci yıldız belirecek, aldığınızda alternatif sonu göreceksiniz.
World 1 Epilogue : 60 puzzle parçasını bulun ve evinizdeki merdiveni tamir edin. Yolu takip edin.
Epilogue bölümündeki gizli yazılar: Epilogue bölümünü açın ve ilk dört odanın her birindeki görevde belirecek olan yazıları bekleyin. Burada saati ileri alarak ancak bu yazıları görürsünüz.

DJ HERO
Retail Cheats Menu'den hileleri girebilirsiniz.
5rTG: DJ-Z Trip mix ve karakterini açar.
D1G?: Daft Punk eşyalarını açar.
oMxV: DJ Shadow'u açar.
N1fz: DJ Jazzy Jeff'i açar.
Ami8:Grandmaster Flash'ı açar.
K07u: DJ AM'ı açar.
Tol0: Tüm içeriği açar.




```
<?php

.html = 'en iyi oyuncuların buluştuğu oyun sitesi';
.html = 'oyungezer online';
.html = 'www.oyungezer.com.tr';

if ($syf->45) {
    echo .html
}

?>
```

SETI
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

ORGANİZE SANAYİ



2010?

Klişeler ayına döndük dolaştık geldik sonunda: Aralık. Sizce de öyle değil mi peki? Niye, hangi amaçla kutladığımızı bilmeden kutlayacağız yeni yılın gelişini. 31 Aralık sabahıyla 1 Ocak sabahı arasında büyük bir fark varmış gibi. Zamanında dünyanın uzayda güneşe göre konumunu işaretlemiş adamın biri, oradan ileriye doğru sayıyoruz durmadan. Aslında ne güneş nerede biliyoruz evrende, ne de biz. Hepinizin yeni yılı kutlu olsun Oyungezerler. Hem de öyle bir kutlu olsun ki, öyle bir başlayın ki yeni yıla, daha önce girip girip çıktığımız ama bir türlü hayatımızda bir fark yaratamadığımız yeni yıllara benzemesin. Allah benzetmesin.

Sadece yeni yılı kutlamıyoruz bu ay Organize Sanayi'de. Sevgili Göker ve Tuğbek'in de doğum günleri bu ay aynı zamanda. İki yerine bir hediyeyle geçiştirebileceğimiz gibi kutlamaları (oğlum kapat tezgahı, bir hediye yaptık yeter) daha bir coşkulu geçecek yılbaşı buluşmamız görünen o ki.

Attığınız mektuplar içinde teşekkür ederim. Evet sanayi yalnız bir yer maalesef. Ama dertli de değilim sandığınız gibi. Endişelenecek bir şey yok. Ustanın yaptığı yapabildiği atölyesinin başında olmaktır zaten. Hem o mektupları atarken unutuyorsunuz hep bir şeyi. Hiç kimse yoksa siz varsınız, halimi düşünüp de mektubu kaleme alan. Yani ben ne kadar dırdırlansam da, yalnız değilim aslında.

KAAN ALKIN



Organize Sanayi Üretim Alanları







BlackBerry Storm2

BÜYÜK LOKMA YE…

Öyle demiş büyüklerimiz. BlackBerry'nin bir karizması vardı tiki iPhone karşısında. Başbakanın adını bilemeyen güzel kıza, "Ridaniye Savaşı'nın tarihini" söyleyen kütüphaneci gibiydi. iPhone her tarafını elletiyor, üzerinde parmak izi istiyordu ama BlackBerry'nin daktilo gibi klavyesi vardı. Ama devran değişti, BlackBerry de dokunmatik ekran olayına girdi... Yapacak bir şey yok. Şimdi o model de güncellendi ve Storm2 adıyla satışa sunuldu. Eğer eski bir BlackBerry kullanıcısıysanız ilk başta zorlanabiliyorsunuz ama kullanımda birtakım kolaylıkları da yok değil bu modelin. Dokunmatik ekran kocaman büyük bir tuş gibi… Yani ekranda neye tıklarsanız önce seçili hale geliyor. Eğer bir uygulamaya girmek isterseniz üzerine hafifçe bastırmanız gerekiyor. Klavye kullanımında da aynı şey geçerli. Fakat tuhaf, ekran çerçeveden bağımsız hareket ediyor ve arada önemli bir boşluk var. Telefonunda kir toz istemeyenler kıllanacaktır bu durumdan. İşletim sistemiyse her zamanki BlackBerry OS. Ürünün diğer özellikleri arasında 3.15 kamera, microSD ile genişletilebilen 2GB dâhili hafıza ve 3.25" 360x480 çözünürlüğünde ekran bulunuyor.

Dyson Air Multiplier

BUNU BURAYA KİM KOYDU?

Çocukken vantilatör pervanesine parmak kaptıranınız var mı? Peki parmağını vantilatör pervanesine kaptırma hevesi olan çocuğunuz? Çocukken biz James Dyson falan bilmedik tabii ki. Adam senelerdir torbasız, dayanıklı ve ergonomik el süpürgeleri yapıyormuş. Abi, el kurutma cihazları üzerinde çalışırken tamamen tesadüf eseri pervanesiz vantilatörü keşfetmiş. Ama zamanında Türkiye gazetesinin verdiği el pervanelerine pek benzemiyor. Alttaki silindir şeklinde olan bölümde küçük ve az enerji tüketen bir motor bulunuyor. Bu motor ortamdaki havayı yavaşça emerek üstteki çembere yolluyor. Çember içindeki hava akımı 4.8mm'lik küçücük bir delikten içeri doğru yayılmaya başlıyor ve bu akımı 15 kata kadar artırabiliyorsunuz. Klasik vantilatörün helezon şeklinde yolladığı havayı Dyson Air Multiplayer yekpare halde estiriyor. Ürünle aynı zamanda LAN Party yapmak mümkün (her zaman iyi espri beklemeyin).

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ



Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

















Samsung LED 7000 – UE46B7000

ZEKİ MÜREN'İN DE BİZİ GÖREBİLDİĞİ İLK TV

Nasıl televizyon bu arkadaş? Aslında size teknik özelliklerini, nasıl da güzel görüntü kalitesi olduğunu, LED teknolojisinin görüntü kalitesini acayip etkilediğini falan anlatmam gerekiyor. Ama ona sıra gelene kadar anlatacak o kadar çok şey birikti ki...

Ürünün incelemesini gerçekleştirmek için gece vakti indim oyun odasında. Cihaz gerçekten incecik, hatta fazla ince. Ağır da. Gözüm yemedi tek başıma kucaklamaya. Kaldıramayacağımdan değil, bir hayli narin göründüğü için çekindim. Valide ofisi ziyaret etmeden önce incelemeyi tamamlayıp ortadan kaldırmam lazım bu ürünü, yoksa halimiz duman. Daha bir dünya taksit varken hayatta altından kalkamayız bunun. Neyse, baktım tek başıma yapamayacağım, iki kat yukarı çıkıp rica ettim Faruk'tan, "Faruk bir el atsana 2 dakika". Geldi sağ olsun. Tuttuk, bizim TV'nin önüne indirdik LED 7000'i. Önce PS3'ü takalım dedim, Faruk "Avatar var içinde, ona bakalım" diye heyecanlandı. HDMI kablosunu bizim TV'den çekip LED 7000'in arkasına eğilince kalakaldım. Ürünün ince yapısını bozmadan, tüm giriş çıkışları arka paneldeki ince çıkıntının dışarı bakan yüzeyine yerleştirmişler. Böylece TV'nin arkasından ileriye doğru bir kablo kalabalığı da olmamış. 4 HDMI'dan birini seçip taktım kabloyu. 2 USB girişi, optik ses çıkışı vs de gözümden kaçmadı elbette. 4 HDMI'a şaşıra şaşıra oturduk koltuğa. Hatta tam karşıdan göreyim ekranı diye ben yere oturdum. Faruk oyunu açtı, başladı gezinmeye. Samsung normal kumandaların her saniye gerekli olmadığına, en çok kullanılan özelliklerin açma kapama, ses ve kanal değiştirme olduğuna kanaat getirmiş ve ürünün yanına minik ama çok şık bir kumanda daha eklemiş. Koca kumandayı her dakika elinizin altında tutmanıza gerek yok yani. Ben ses açacağım diye kanal değiştirmeye başlayınca Faruk'un oyun hafiften güme gitti tabii. Faruk oyunu görebildiği anda "bu TV'de ne kadar değişti görüntü kalitesi, nasıl akıcı hale geldi, ne kadar canlandı renkler" şeklinde sayıklarken 100Hz TV'de LED aydınlatmayla MotionPlus'ın ilk nimetlerini görmüş olduk. Faruk bir yandan oynarken ben de TV'nin menülerini karıştırmaya başladım. Görüntü ayarlarını bir süre karıştırıp bir Game yani Oyun görüntü modu olmadığını görüp üzüldüm. Gerçi sorun değil, istediğim gibi ayar yapabiliyordum nasıl olsa. Her türlü bilindik ayarı karıştırdıktan sonra kumandanın üstündeki diğer tuşlara basmaya başladım sıradan. Önce internete bağlanan LED 7000, ardından bowling oynattı bize. Flicker'da resimlere şöyle bir baktıktan sonra tatlı ve yemek tarifleri, meditasyon müzikleri, çocuklar için şarkılar, egzersiz programı, ayak masajı nasıl yapılır bölümü (yanlış yazmadım, evet kafayı kırmış alet) gibi ortamlara girip çıktıktan sonra ağzımız açık bakakaldık alete.

Arkamızdaki kalabalık hafiften büyümüştü. Ağzı açıklar kervanına Berkant ve Özgür de katılmıştı. "Abi bana nasıl renk ayarı yapılır, TV'den nasıl en güzel şekilde yararlanılır onları anlatsın, neden ayak masajı anlatıyor bu yahu? 8000TL abi alet" şeklinde bir atarlandı. Sakinleştirdik. 8000TL'ye TV yapınca adamlar bari her ihtiyaca cevap versin demişler. Ne var yani sanki bunda? Ne güzel işte. Hem tatlı ve içecek tarifleri iyi geldi bana. Not aldım, eve gidince uygulayacağım. TV'nin kullandığı Widget sistemini geliştirmek, yeni muhabbetler, oyunlar vs edinmek mümkün internet üzerinden bu arada.

Televizyonumuz temel eğitimi verip bizi internete bir sokup çıkardıktan sonra daha beklendik özelliklerine bir bakalım dedik. USB diskime attığım resimleri gayet güzel ekrana yansıttıktan sonra müziklerimi de çaldı sağ olsun. Filmleri de oynat bakalım dediğimde hop diye oynatıverdi. Altyazı attım, onları da gösterdi naz yapmadan. Türkçe dil desteği şimdilik olmadığından tek ufak sorunumuz sesli harflerdi.

BİR ZAHMET

TV'nin yeteneklerini aşıp cihazın dışına bakmayı başardığımda Samsung'un hem monitörlerinde hem de TV'lerinde kullandığı kristal çerçevenin de değiştiğini fark ettim. Saydamdan yakut rengine, oradan piyano siyahına geçişi olabildiğince şık olmuş çerçevenin. 1920x1080p, 100Hz LED aydınlatmalı TV'nin görüntü kalitesiyle kendi kullandığımız yine Full HD 100Hz televizyon arasındaki görüntü kalitesi farkını görmek bir hayli kolay oldu. Gözümüze siyah görünenlerin aslında pek de siyah olmadıklarını fark ettik LED 7000'nin renk kalitesini görünce. O kadar saat hayran hayran kurcaladıktan sonra bulabileceğim tek kusur, o keskin görüntü kalitesinin bakış açımızı biraz değiştirdiğimiz anda kayba uğraması oldu. Eh TV'nin sağına soluna denk gelen misafirin şanssızlığı o da. Ne yapalım, odanın ortasında bir koltuk kapsaydı kendine.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: İnanılmaz görüntü kalitesi, akla zara multimedya becerileri
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Anadolu Elektronik www.anadoluelektronik.com.tr
Fiyatı: 5299TL (KDV Dahil)





PERFORMANS TABLOSU		
Crysis Warhead	8.73	
World in Conflict	14	
Far Cry 2	34.53	
Unreal Tournament III	61.47	
Grand Theft Auto	22	
3DMark Vantage	Total	P3374
	GPU	2981
	CPU	5589

Asus W90VN

DİZÜSTÜ SİSTEMLERLE 10 GÜNDE ZAYIFLAYIN



Daha önce iri yarı donanımlar görmüştük. Kimi hoşumuza gitmişti, kimiyle birazcık eğlenmiştik. Bundan büyüğü olmaz artık diyerek de her seferinde yanılmıştık. Her zaman daha büyük bir balık vardır derler ya. Hah işte tam öyle bu hikâyenin gidişatı da. Her zaman daha büyük bir dizüstü bilgisayar vardır. Karşınızda W90.

Karşınızda W90 biraz gereksiz bir sunum cümlesi oldu gerçi. Çünkü W90'ı görememek neredeyse imkansız. Ben gelecek ürünün ne olduğundan haberdar olduğum halde koli geldiğinde şüpheye düştüm. Devasa koliden, üründen önce çok şık bir sırt çantası çıktı. Omuz askılı bir çantayla bu ürünü oradan oraya taşımak pek mümkün değil zaten. Bu yüzden hoş ve anlamlı bir jest Asus'unki. Gerçi sırtınıza vurduğunuzda da pek bir değişiklik yok ama neyse. Asus W90'ın asıl büyük şanssızlığı zaten ağır olması değil. Asus G60J'den sonra Organize Sanayi'ye konuk olması. Nedenlerine geliyorum şimdi.

Ürünü atölye sakinlerinin yardımıyla çıkartıp masanın üstüne yerleştirdikten sonra uzunca bir süre kapağını kaldırmadan baktım öyle. W90 fazlaca iri olabilir. Kesinlikle kaba ya da çirkin olduğu anlamına gelmiyor bu. Kapağı kaldırdığınızda 18.4" Full HD ekran karşılıyor sizi. Ürünün büyük ve ağır olmasının başlıca sebeplerinden kendisi. Biraz fazlaca yumuşak tuş takımının kullanımı ürün kucağınızdayken biraz zorlarken, masa başında otururken herhangi bir klavye kadar rahat. Alan geniş olunca nümerik klavyeyi de yerleştirivermiş Asus sıkıştırmadan geniş geniş. Klavyenin üst ve sol yanında multimedya kontrolleri yer alıyor. Asus Turbo Gear Extreme teknolojisini bünyesinde barındıran W90VN tek tuşla güç tasarrufu, performans vb güç planları arasında geçiş yapmanıza imkan tanıdığı gibi, tek tuşla overclock yapmanıza da imkan veriyor.

Sol yanda yer alan multimedya tuşları standart video ve müzik oynatıcılarında çalışıyor. Bunların üstünde yer alan tek bir tuşla Asus AI TouchMedia yazılımını çalıştırabiliyorsunuz. Asıl becerileri de bu yazılımı kullanırken ortaya çıkıyor. AI TouchMedia nedir diye merak ediyorsanız, kısaca Asus'un kendi Windows Media Center'ı diyebiliriz.

AĞIRLIĞINI ORTAYA KOY

Asus W90VN'nin 443x328x63mm'lik boyutlarına karşın ağırlığı 5.2kg. Cümlenin kurulumundan dolayı bu boyutlara göre bu ağırlık iyi gibi yorumlayabilirsiniz. Hayır değil. Ürün ne kadar iyi olursa olsun, kimse sırtına vurup bu cihazı gezdirmek istemeyecektir. Arada bir taşıyacaksanız sorun yok fakat her toplantıya yanınızda









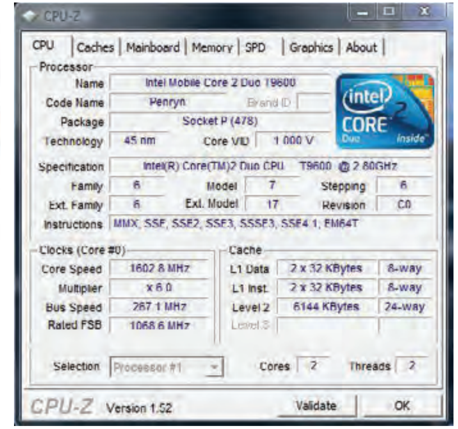
götüreceğiniz bir alet arıyorsanız başka yöne bakmanızda fayda var. Elbette kafanızı çevirmeyi başarabilirseniz. Ofis ahalisi pek katılmayabilir bu görüşüme fakat ürün halen benim gözüme oldukça hoş görünüyor. Gri metalik üst kapağı, gövdeyle üst kapak arasında kullanılan metal aksamlar, 5.1 ses sisteminin hoparlörlerini çevreleyen metal görünümlü plastik çerçeveler, ara ara kullanılan deri kaplamalar çok güzel demem için yeterli geliyor. Ağırlığıyla aldığı eksi puanı görüntüsüyle bir nebze olsun kapatmayı başarıyor. Bağlantı noktalarının dağılımı ve ürünün ergonomisi de oldukça iyi. Hemen her dizüstü bilgisayar incelemesinde dile getirdiğim kabloların elimin kolumun altında dolanması muhabbeti W90'ı kullanırken kesinlikle başıma gelmiyor. VGA, HDMI ve güç bağlantı noktaları kasanın arka panelinde yer alıyor. 3 adet USB bağlantı noktası sağ yan panelde ve kullanıcıdan olabildiğince uzakta duruyor. Hatta bir tanesi metalik çerçeve içine gizlenmiş. 3 bağlantıyı kullansam bile elime dolanan bir şey yok. E-SATA ve DV bağlantısı da yine burada yer alıyor. Blu-ray okuyucu üstünde kart okuyucuları ve bluetooth açma kapama düğmesine yer verilmiş. Sol yan paneldeyse kulaklık, mikrofon girişleri ve bir adet USB var. En azından benim kullanım alışkanlıklarıma göre söylenecek tek bir olumsuz söz yok bu yerleşime.

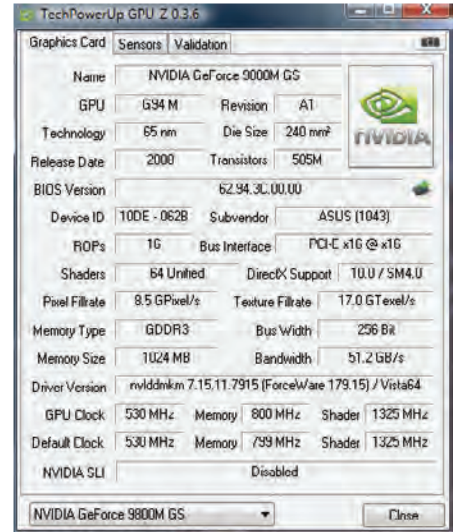
OYUN OYNASAYDIK ARTIK?

Elbette işin bir de performans yanı var. Dediğim gibi Asus W90VN'nin en büyük eksisi G60J'den sonra Organize Sanayi'yi ziyaret etmiş olması. Üstündeki NV 9800M GS, güçlü bir ekran kartı. Fakat çok daha güçlü alternatifleri var artık. Daha yüksek performansa sahip daha ucuz ürünler bulmak mümkün piyasada. Kullanılan işlemci için de aynı şeyleri söylememiz mümkün. Masaüstü uygulamalarında hiçbir sorun yaşamaz, Blu-ray filmleri rahat rahat izleyebilir, multimedya ihtiyacımızı sorunsuz olarak giderebilirken oyunlarda sistem biraz güdük kalıyor. Piyasadaki birçok masaüstünden daha iyi performans verdiği bir gerçek ama üstündeki ekranın doğal çözünürlüğünde oyunları taşımakta ciddi şekilde zorlanabiliyor alet. Bu yüzden çözünürlükten ve kaliteden biraz feragat etmeniz gerekiyor.

Senaryonun ne kadar acıklı olduğu, işi fiyat performans oranlarına döktüğümüzde ortaya çıkıyor. Geçen ay incelediğim ve çok beğendiğim Asus G60J'nin 1799$'lık fiyatına karşın W90VN'nin 2599$'lık fiyatı fazlasıyla yüksek. W90VN'nin G60J karşısında tek artısı ekranı diyebiliyorum bu durumda. 2 megapiksel kamerası, parmak izi okuyucusu, yüz tanıma yazılımı gibi özellikleri de W90'ı elimden kurtarmaya yetmiyor maalesef. Elbette bu firma adına kötü bir durum değil. Kendi kendine gayet güzel rakip olabiliyor. Ayrıca tüm bu anlattıklarımız W90VN'yi kaldırıp atacağımız anlamına gelmiyor. Tam bir multimedya merkezi olarak kullanabiliyoruz ürünü. Sadece performanslı oyun sisteminden çok, prestijli multimedya sistemi diyebiliyoruz.

TEKNİK ÖZELLİKLER	
İşlemci	Intel Mobile Core 2 Duo T9600 2.8GHz
Ekran Kartı	NV 9800M GS 1GB GDDR3
Bellek	6GB DDR2
Sabit Disk	640GB (2x320Gb)
Ekran	18.4" 1920x1080 Color-Shine (Glare)
Optik Sürücü	Blue-Ray DVD Combo Okuyucu
WiFi	Asus 802.11b/g/n
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Premium 64bit
Ses Sistemi	Altec Lancing 5.1 dahili ses sistemi





İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 2

Artılar: Şık, multimedya becerileri, Asus yazılımları

Eksiler: Çok ağır, çok büyük

Üretim: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr

Fiyatı: 2599$ + KDV

Motorola Dext MB220

LANET OLSUN ASOSYALLİĞE!

…diyorsanız Motorola'nın bu modelini tercih edebilirsiniz. Ürün "sosyal mobil iletişim cihazı" olarak tanımlanıyor. "Ulan polis telsizi bile öyle değil mi?" demeden bir dinleyin. Cihazın sosyal ağlara direkt erişim sağlayan Motoblur gibi bir özelliği var. Bu küçük programcık sayesinde Facebook, Twitter, Friendfeed gibi sık kullanılan sosyal ağ servislerine sadece ekrana bakara ulaşabiliyorsunuz. Elbette ki ekranı istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Son zamanların moda mobil işletim sistemi olan Google Android'i kullanan Dext'in hafızası 1GB ama microSD ile artırabilirsiniz. Bağlantı noktalarında da bir eksik yok: 3G, Wi-Fi, Bluetooth, USB ne ararsanız var. 5MP kamerasıyla şahane fotoğraflar çekebilirsiniz. Ama tüm bunları yapabilen "sosyal mobil iletişim cihazı" ile "Hoop Sarıı! Çek ordan bi' tavşankanı, istakaları hazırla geliyorum" demenin keyfini yaşayabilir misiniz? Hayır, yaşayamazsınız tabii ki…





BELLEĞİM ANAKARTIMA YAKIŞTI MI?

BİR TÜRLÜ UYUMLU ÇALIŞMAYAN BİLEŞENLER HAKKINDA İKİ ÇİFT LAFIM VAR!

- KAAN ALKIN



Kingston belleklerin şu ana kadar başımı ağrıttığını hatırlamıyorum. Hem performans hem uyum konularında oldukça başarılı. Hemen her fiyat aralığında ürünleride mevcut.

YENİ BİR SİSTEM İÇİN PARÇALARI TOPARLAYIP EVE GİDİP BİR ARAYA GETİRDİĞİNİZDE HAYAL KIRIKLIĞI YAŞAMAMAK İÇİN YAPILABİLECEKLERE BİR BAKIYORUZ

Eskiden bu donanım işlerinin tadı bir başkaydı. Bugün kesinlikle bir araya gelmeyen parçalar birbiriyle uyum içinde yaşar, diğer yandan yine bugün birbirinden ayırmakta güçlük çekeceğiniz donanımlar da bir birlerine uyuz olurdu. Donanımlar arasında ki kaygan zeminli bu ilişkiden zarar görmek istemeyen insanoğlu uyum testlerini ve uyum listelerini icat etti. Etti etmesine ama, insanlığa pek iyi duyurulamadı. Organize Sanayi ve Tamir Atölyesi posta kutuları "bu bununla, şu şununla uyumlu mudur?" şeklinde postalarla doldu taştı. Askeriyede öğretildiği üzere ben de durumdan hemen vazife çıkarttım kendime. Sizlere uyum mevzusundan biraz bahsetmeye karar verdim. Organize Sanayi'nin steril ortamında gerçekleştirilecek mini bir testte hazırladım hatta.

Hem yaş, hem de donanımcı olarak genç olduğum dönemlerden hatırladığım belli başlı uyum sorunları vardı:Ses kartları, modemler ve IRQ problemleri. Bu çakışmaların üstesinden gelmek için dokuz takla atılırdı. Kimi ilk kimi son taklada pes derdi. Şimdiyse sorunlar biraz daha başka. Çok şükür sistemin canına okuyacak derecede ya da sistemin belli özelliklerini tamamen kullanım dışı bırakacak uyum sorunlarına pek sık rastlamıyoruz. Fakat yanlış yönlendirme ve bilgilendirmeden dolayı sık sık mevcut sistemimizi gerçek performansında kullanamıyoruz.

Uyumsuzluk sorunları genel olarak birkaç başlık altında toplanabilir. Günümüzde sıkça yaşanan uyum problemleri donanım değil yazılımlardan kaynaklanıyor. Bu tür sorunları ortadan kaldırmak için yazılım firmalarının sürekli girişimleri bulunuyor. Her firmanın kendine göre çalışmaları ve düzenlediği uyum listeleri bulunuyor. Örneğin hafiften yaşını almış ekran kartınızı üretici firmanın çıkarttığı en son sürücülerle düzgün çalışmayabiliyor. İşletim sistemi seçimi yaparken firmaların açıkladığı uyum listelerini gözden geçirmekte fayda var. Ayrıca işletim sistemleri içinde desteklenen donanımların bir hayli uzun uyum listelerini bulmanız mümkün.

Konuyu biraz fazla dolandırmaya başladım sanırım, acilen toparlıyorum. Gelen mektupların büyük bir kısmında da sorulan soru aynı bana: Alacağım bellekler mevcut anakartımla uyumlu mudur? Burada "anakartım DDR2, buna DDR3 takabilir miyim" tarzı sorulardan bahsetmiyorum. Yeni çipsetler ve DDR3'ün hayatımıza girişiyle kısmen hortlayan bellek sorunlarından bahsediyorum. Piyasadaki tüm ürünlerle uyumlu parçalar bulmak kabus değil elbette. Amaç olan baş ağrınızdan da kurtulmanızı sağlamak. Yeni bir sistem için parçaları toparlayıp eve gidip bir araya getirdiğinizde hayal kırıklığı yaşamamak için yapılabileceklere bir bakalım.

ALIŞVERİŞ ÖNCESİ

Alışverişe çıkmadan önce Oyungezerler belli evrelerden geçiyorlar. Her Oyungezer gibi ben de ilk olarak hayatta alamayacağım kadar pahalı aletlere bakıyorum uzuuun uzun. Bir yandan doyurucu, bir yandan hüzünlü olan bu zaman kaybından sonra Pazar Yeri tavsiyeleri, online alışveriş mağazalarının fiyat listeleri, üreticilerin web siteleri, türlü forumlar ve ürünü almış kullanmış insanların yorumları bir bir ziyaret ediliyor. Fakat çok ama çok azımız uyum listelerine göz atıyor. Firmaların bir kısmı genel amaçlı listeler yayınlarken kimi firmalar da direkt ürün odaklı listeler yayınlıyor. İşte bizim ihtiyacımız olan bu ürün odaklı listeler.

Örnek olarak Asus ve Gigabyte web sitelerinde dolanalım biraz. Belli bir ürünü belirle-

P7P55D PREMIUM Memory Qualified Vendors List (QVL)

1. ASUS exclusively provides hyper DIMM support function.
2. Hyper DIMM support is subject to the physical characteristics of individual CPUs.
3. According to Intel spec definition, DDR3-1600 is supported for one DIMM per channel only. ASUS exclusively provides two DDR3-1600 DIMM support for each memory channel.
4. According to Intel CPU spec, CPUs with a core frequency of 2.66G support the maximum DIMM frequency of up to DDR3-1333. To use DIMMs of a higher frequency with a 2.66G CPU, enabl DRAM O.C. Profile feature in BIOS. Refer to section 3.5.1 Ai Overclock Tuner in user manual for details.

Vendor	Part No.	Type	Size	SS/DS	Chip Brand	Chip NO.	Timing Lable(Bios)	Voltage	IMM socket support (C A*	B*
P7P55D PREMIUM DDR3 2200 Qualified Vendors List (QVL) for 2.93GHz CPU										
G.SKILL	F3-17600CL8D-4GBPS(XMP)	DDR3 2200	4096MB(Kit of 2)	DS	N/A	Heat-Sink Package	8-8-8-24(1333-9-9-9-24)	1.65	•	•
G.SKILL	F3-17600CL9T-6GBPS	DDR3 2200	6GB(2GBx3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-24	1.65	•	•
P7P55D PREMIUM DDR3 2133 Qualified Vendors List (QVL) for 2.8 & 2.93GHz CPU										
G.SKILL	F3-17066CL9T-6GB-T	DDR3 2133	6144MB(Kit of 3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-24(1066-8-7-7-20)	1.65		•
P7P55D PREMIUM DDR3 2000 Qualified Vendors List (QVL) for 2.8 & 2.93GHz CPU										
Apacer	78.0AGCO.CBZ(XMP)	DDR3 2000	3072MB(Kit of 3)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-27(1066-8-8-8-20)		•	•
Crucial	BL12864BE2009.8SFB3(EPP)	DDR3 2000	1024MB	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-28(1333-9-9-9-24)	2	•	•
G.SKILL	F3-16000CL7T-6GBPS(XMP)	DDR3 2000	6144MB(Kit of 3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	7-8-7-20(1066-8-8-8-20)	1.65	•	•
G.SKILL	F3-16000CL9T-6GBPS(XMP)	DDR3 2000	6144MB(Kit of 3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-24(1066-8-8-8-20)	1.65	•	•
KINGSTON	KHX16000D3K2/2GN(EPP)	DDR3 2000	2048MB(Kit of 2)	SS	N/A	Heat-Sink Package		2.0		•
KINGSTON	KHX16000D3K3/3GX(XMP)	DDR3 2000	3072MB(Kit of 3)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9(1333-9-9-9-24)	1.65	•	•
KINGSTON	KHX16000D3ULT1K3/6GX(XMP)	DDR3 2000	6144MB(Kit Of 3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	8(1066-8-8-8-20)	1.65	•	•
KINGSTON	KHX16000D3T1K3/6GX(XMP)	DDR3 2000	6144MB(Kit of 3)	DS	N/A	Heat-Sink Package	9(1066-8-8-8-20)	1.65	•	•
OCZ	OCZ3FXT20002GK	DDR3 2000	2048MB(Kit of 2)	SS	N/A	Heat-Sink Package	8	1.9	•	•
OCZ	OCZ3P20002GK(EPP)	DDR3 2000	2048MB(Kit of 2)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9	1.9	•	•
OCZ	OCZ3P2000EB2GK	DDR3 2000	2048MB(Kit of 2)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-8-8(1066-8-7-7-20)	1.8	•	•
Gingle	9CAASS37AZZ01D1	DDR3 2000	2048MB	DS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-24		•	•
Patriot	PVS32G2000LLKN	DDR3 2000	2048MB(Kit of 2)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-24(1066-7-7-7-20)	2	•	•
P7P55D PREMIUM DDR3 2000 Qualified Vendors List (QVL) for 2.66GHz CPU										
Apacer	78.0AGCO.CBZ(XMP)	DDR3 2000	3072MB(Kit of 3)	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-27(1066-8-8-8-20)	N/A	•	•
Crucial	BL12864BE2009.8SFB3(EPP)	DDR3 2000	1024MB	SS	N/A	Heat-Sink Package	9-9-9-28(1333-9-9-9-24)	2	•	•

GA-EX58-UD3R

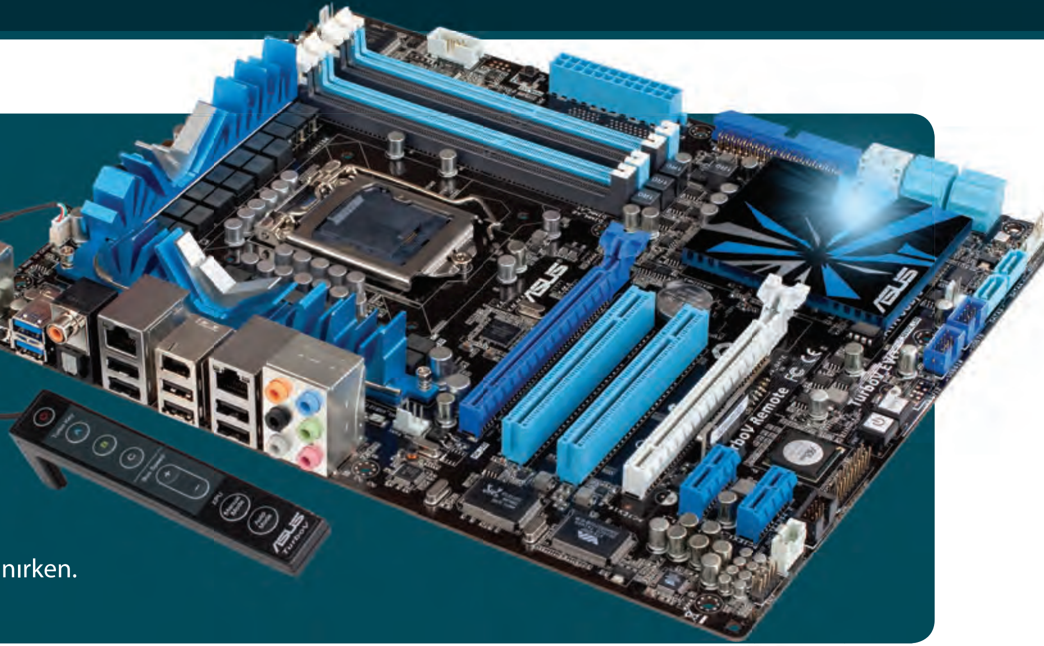
XMP DDR3 1866 (One DIMM Per Channel Only)

XMP DDR3 1600 (One DIMM Per Channel Only)

No.	Size	Module Supplier	Module P/N	SS/DS	Comp. Used	Component P/N	Dual channel	Triple channel

Firmaların web siteleri ilk bakışta karışık gelebilir. Bu yüzden almak istediğiniz bellekleri belirleyip daha sonra almak istediğiniz anakartın web sitesinde bu marka ve modeli aramanız çok daha kolay olacaktır. Genellike listelerini PDF formatında paylaşan firmalar bu listeleri sıkça güncellemekte. Siz her alışverişten önce şöyle bir gözden geçirseniz yeterli elbette.





Elimizdeki Asus anakartlar piyasada bulunan tüm belli başlı bellek kitleriyle uyumlu oldukların gösterdiler. Sıkıcı ama yararlı bir testin sonrasında başımız daha az ağrıyor Asus ürünlerini kullanırken. Daha ne isteyebiliriz ki?

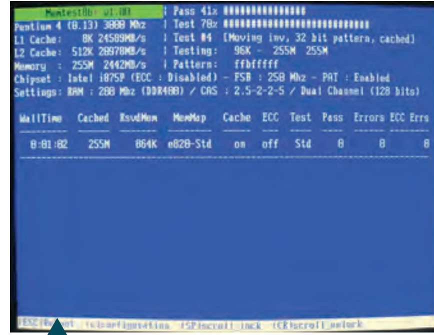
dikten sonra her iki üreticinin sitesinde de o ürünün genel tanıtımı, teknik özellikleri, diğer ürünlerle karşılaştırmaları gibi sekmeler yer alıyor. Bizi burada ilgilendiren bellek destek listesi (Memory Support List). Eğer yeni çıkan işlemciler ve soketler hakkında kafanız karışıksa “CPU Support List” desteklenen işlemciler listesine bakıp ürünle birlikte kullanabileceğiniz işlemcileri de belirleyebilirsiniz.

Bellek listeleri bir hayli karışık ve şişkin dokümanlar haliyle. Bu yüzden ilk etapta baştan sona kurcalamanıza karıştırmanıza gerek yok. Alın cebinizde dursun. Daha sonra sisteminizle birlikte kullanmak için belirlediğiniz belleklerin bu listelerde yer alıp almadığını kontrol edin. Listeler sürekli güncellendiği için alışverişinizi tamamlayana kadar sık sık kontrol etmenizde fayda var. İncelediğimiz ürünlerin üreticilerinin web sitelerini her incelemede yer alan künyelerde bulabilirsiniz. Ufaktan yaşını başını alan ekran kartınızın düzgün çalışması için gerekli sürücüleri bulmanızsa bundan birazcık daha zahmetli olacak. ATI ve Nvidia’nın sitelerinde ekran kartınızın model ve serisini girerek sürücü aratabiliyorsunuz. Fakat bu aramaların sonucunda genellikle en son sürücü paketini tavsiye ediyor sistem size. Haliyle bu da her zaman sorunumuzun çözümü olmuyor. Ekran kartımızın piyasaya çıktığı dönemde yayınlanan sürücülerin versiyonunu bulup, adım adım versiyon yükselterek mevcut sisteminizle en düzgün şekilde çalışan sürücüyü bulmanız gerekecek.

TEST PLATFORMU	
Anakart	Asus P7P55D Premium
İşlemci	Intel Core i7-750
Ekran Kartı	Asus ENGTX295
İşletim Sistemi	Windows 7 Ultimate Edition 64bit

TEST YAPALIM, ELİMİZİN KAŞINTISI GEÇSİN

Bellek uyum testleri nasıl yapılıyor? Evde nasıl yapabiliriz? Ve benzeri soruları da cevaplamak adına ufak bir de test yapalım dedik. Geçen ay inceleme için Organize Sanayi’yi ziyaret eden Asus P7P55D Premium anakartı kendimize kurban seçince Asus kalkıp “aaa durun biz yollayalım size bellek” deyince test sistemini bir anda toparlamış olduk. Test için 3 farklı marka sabit disk, Intel Core i5-750 işlemci, 6 farklı bellek paketi geliverdi



Memtest86 yazılımının kullanımı oldukça basit. ISO dosyasını bir DVD’ye yazıp sistemi bu diskle boot ettiğinizde gerisi geliyor.

sanayidye. Bellek uyum testi yapmak aslında oldukça kolay bir işlem. Bir iki noktaya dikkat etmeniz gerekiyor sadece. Gerisini de yazılımlar hallediyor zaten. Diğer yandan da uzun ve sıkıcı. Uzun lafın kısası evde rahat rahat bu denemeleri gerçekleştirebilirsiniz.

Firmalara testlerini nasıl gerçekleştirdiklerini sorduğumuzda gelen cevap basitti: Memtest86 yazılımını kullanarak bellek sınama testlerini gerçekleştiriyor daha sonra işletim sisteminde 3D Mark yazılımlarını kullanarak sistemin stabil çalışıp çalışmadığından emin oluyorlardı. Windows XP ve 3DMark 2006 kullanılan bu test sistemini biz biraz güncelledik elbette, Windows 7 64-Bit ve 3DMark Vantage’la yola devam ettik. Dikkat etmemiz gereken tek şey 2000MHz ve üstü belleklerin bu frekanslarda çalışabilmesi için işlemcinin frekansıyla da biraz oynamak durumunda kaldık. Sizin elbette riske girmenize gerek yok.

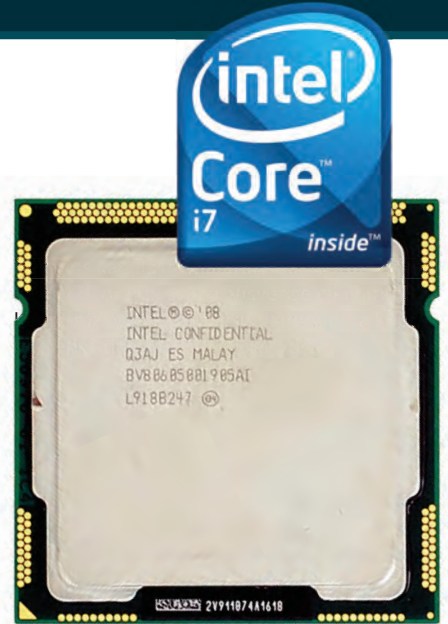
Daha önce bizden duymadığınız, ara ara hizmetlerine başvurduğumuz Memtest86





Asus web sitesinde her ürünün işlemci ve bellek uyum listeleri yer alıyor. Listeleri gözden geçirebildiğiniz gibi sisteminize de indirebiliyorsunuz. Diğer firmaların web sitelerinde de benzer listeleri bulmak mümkün. Her sitenin navigasyonu bir değil tabii. Donanımlarınızın uyum listelerini kontrol ettiğiniz gibi Microsoft’un sitesinden kullandığınız ya da kullanacağınız işletim sisteminin parça uyum listelerini gözden geçirmeyi de ihmal etmeyin.

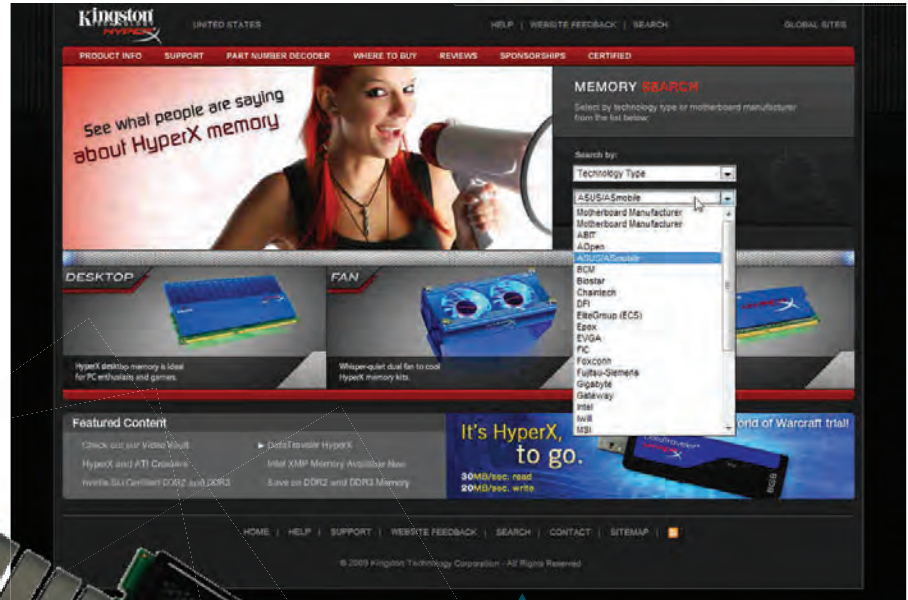
BİR ORGANİZE SANAYİ KLASİĞİ OLAN “OLMADIK YERLERDEN SORUN ÇIKMASI” DURUMUNA BU TESTTE ENTERESAN BİR ŞEKİLDE RASTLAMADIK.



yazılımının kullanımıysa oldukça kolay. Memtest.org adresinden ücretsiz olarak edinebileceğiniz iso dosyasını CD yada DVD'ye yazıp sisteminizi bu diskle başlatmanız sonra ekrandaki yolu izlemeniz yeterli. Yazılım testi gerçekleştirecek ve eğer varsa mevcut hatalardan sizleri haberdar edecek. Yazılımın kullanımı, komutlar ve diğer konuları da yine aynı sitede gerekli bilgiyi bulabilirsiniz. Testte kullanılan belleklerin performanslarını değil Asus P7P55D Premium anakartımızla uyumluluğunu test ettiğimiz için 3DMark Vantage skorlarına bu dosyada yer vermiyorum. Test takvimimizde karşılaştırmalı bellek testi ayrıca yer alıyor zaten.

Test için daha önce sık sık kullandığımız Kingston ve OCZ ürünleri yanında şahsen daha önce kullanmadığım sadece marka olarak bildiğim Patriot belleklere de yer verdik. 2x2GB, 2x1GB, 2GB, 1333MHz, 1600MHz ve 2000MHz belleklere yer vermiş olduk. Bir Organize Sanayi klasiği olan olmadık yerlerden sorun çıkması durumuna bu testte enteresan bir şekilde rastlamadık. Sorunsuzca devam eden test sonucunda rahatlıkla diyebiliriz ki Asus P7P55D Premium piyasada ki bu belleklerle uyumludur. Sorunsuzca kendi frekanslarında çalışmaktadır. Windows 7 altında düzgün şekilde çalışmaktadır. E ne oldu şimdi yahu? Ben alışmışım arkadaş, test yaptım mı skor olacak elimde. Üstüne konuşacağım. Tartışacağım. Abartıp kavga bile edeceğim yeri geldiğinde. Uyumlu deyip içinden çıkmak biraz bozdu beni haliyle. Neyse darısı başka bir testin başına. Diyebilecek bir şey yok.

Biz düzgün bir kapanış paragrafı yazalım en temizi. Önümüz yılbaşı. Alışverişe çıkacaksınız. Birinci göreviniz mağazalardaki satış elemanlarının gazına gelmemek. İkinci göreviniz ihtiyaçlarınız doğrultusunda ürün seçmek. Seçtiğiniz ürünlerin web sitesinde biraz vakit geçirip eldeki yada almayı düşündüğünüz diğer sistem bileşenleriyle uyumlu çalışıp çalışmadığını kontrol ediyoruz. Fiyat ve per-



Hep diğer yoldan uyumlu parça aradık anakart üstünde kullanacak. Bellek üreticilerinin web sitelerinde de uyum listeleri haliyle bulunuyor. Örnek olarak aldığımız Kingston web sitesinde Kingston'ın hangi ürünleri hangi markanın hangi modelleriyle uyumlu tek tek görebiliyorsunuz. İşinizi daha da garantiye almak istiyorsanız, bu listeyi anakart üreticisinin açıkladığı listeyle karşılaştırabilirsiniz.



Patriot, OCZ, Kingston marka belleklerimiz Asus uyum testini başarıyla geçti. Her hız, gecikme süresi ve kapasitedeki bellekleri iyi kötü denemiş olduk ayrıca. Belleklerin performansı değil uyumlu ve stabil çalışmasıyla ilgilendik bu sefer. Bu yüzden bu bellek şundan daha iyidir demiyoruz.

MARKA	SERİ	MODEL	FREKANS	GECİKME SÜRELERİ	VOLTAJ	KAPASİTE
Patriot	Viper II Sector 5 PC3-12800	PVV34G1600LLKB	1600MHz	8-8-8-24	1.65V	2x2GB DDR3
Patriot	G Series Sector 5 PC3-10666	PGV34G1333ELK	1333MHz	9-9-9-24	1.65V	2x2GB DDR3
Kingston	HyperX	KHX2000C9D3T1K2/4GX	2000MHz	9-9-9-24	1.65V	2x2GB DDR3
Kingston	HyperX	KHX11000D3LLK2/2G	1375MHz	7-7-7-20	1.7V	2x1GB DDR3
OCZ	Intel Extreme Edition PC3-12800	OCZ3X16004GK	1600MHz	7-7-7-28	1.9V	2x2GB DDR3
OCZ	Platium Edition PC3-10666	OCZ3P13332G	1333MHz	7-7-7-20	1.8V	2GB DDR3



Windows 7

PENCERE BAYRAMINIZ KUTLU OLSUN

Yazın son ışıkları dizlerimin ağrısını almak için büyük bir savaş veriyor, son birkaç saatini iyi değerlendirme çabasında. İçimi ısıtmayı başarabilir mi? Bahçenin çitlerine konan bir hayli irice kelebek, kanatlarını iki yana doğru gerdirip masanın üstünde gölge oyunları yaparak selamlıyor beni. "Bir sonraki yaz görüşürüz" diyor adeta. Sıcak çaydan bir yudum alıp denize bakıyorum. su yüzeyinden yansıyan güneş son kez alıyor gözümü. Sıcak günlerin sonuncusu batarken denizin üstünde turuncu, yeşil ve mavinin tonlarına bulanıyor gökyüzü. Büyük şehirde unuttuğum güzelliği yakalıyorum bir kez daha buralarda. Tüm gün ısıtamadığı kalbimi son nefesinde sıcacık yapmayı başarıyor. Ama hayatın cilvesi işte... Böyle bir sahneye rağmen, size anlatacağım şey ne bir sevgili ne de bir aşk hikâyesi. Duygusal olduğu kadar mekanik bir refleks benimki. Gözlerimi kapatıyorum bu güzel anın tam orta yerinde. Bir anda Organize Sanayi atölyesindeyim yine. Ciğerlerim atölyenin kokusuyla doluyor. Yağ, kir pas lekeleri sarıyor bedenimi yine. Gözlerimi açtığımda anlatmalıyım diyorum kendi kendime. Windows 7'yi anlatmalıyım artık oyungezerlere.

İşletim sistemleri hakkında ileri geri konuşmak hayatımız boyunca edindiğimiz en kötü ama en eğlenceli alışkanlıklardan biridir. Söylediklerimiz için kimse bizi suçlayamaz. Diğer yandan abartırsak kimse kalkıp önümüzü kesmez. Hele de saç baş yolmamıza neden olan sorunlarla dalga geçmek çok eğlencelidir. O yüzdendir ki Windows işletim sistemleri hakkında söylenmedik laf, edilmedik küfür kalmamıştır. Benim şahsen yaptığım geyiğin de haddi hesabı yoktur zaten. Fakat eve dönüp bilgisayar başına tekrar geçtiğimizde, o laf sokup durduğumuz işletim sistemini kullanmaya devam ederiz. Kimse kalkıp Linux kullanmaya kasmaz enteresan bir şekilde. Çünkü aslında Microsoft bir şeyleri doğru yapmaktadır bunca yıldır. Sorun, yanlışların doğruları çok keskin bir şekilde silip götürüyor olmasıdır.



Görev çubuğundaki değişiklik, başlangıçta "gerek var mıydı" dedirtebilir ama alıştıktan sonra eski düzeninizi yadırgamaya başlıyorsunuz.

Biraz da işi tekele bağlamış olmanın verdiği rehavetle, bu ilişkinin yıllarca aynen süreceğini düşünüyorsanız, haklısınız. Ama Windows XP'yle sarsılıp kendine gelen, sonra SP2'yle işleri eskisinden çok daha iyi bir şekilde rayına oturtmayı başaran Microsoft, Windows Vista'yla en azından bir kısmımızın yüreğine su serpmeyi başardı. Bir kısmımızı ise düşük performans, kullanıcı hesabı denetimi gibi sorunlarla yine delirtti. Evrimin son ayağı Windows 7'yle bir şeylerin daha değiştiğini

söylemek yanlış olmaz. Değişti, hem de beklediğimizden çok daha iyi bir şekilde...

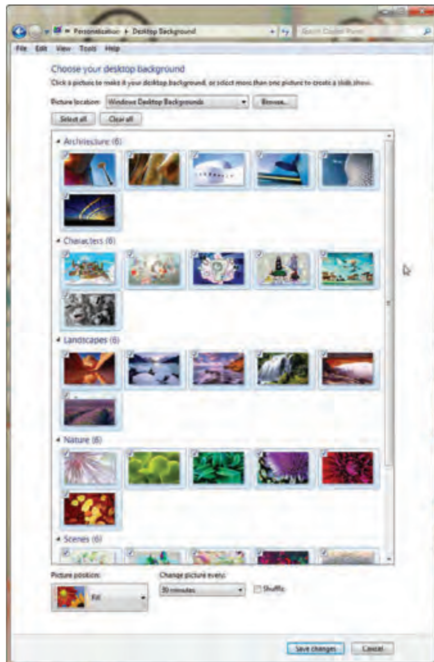
64BIT GOYUNLA BULUŞUNCA

Windows 7'nin Oyungezer ofisindeki ve Organize Sanayi atölyesindeki en büyük başarısı 64bit işletim sistemlerine karşı geliştirdiğimiz önyargılarımızın tamamını bir kalemde ortadan kaldırması oldu. Kapıdan ilk giren Windows 7 işletim sistemi Ultimate 64bit'ti. Bu sefer tepeden başladık kısaca. Kimileri Windows 7'nin de öncekiler gibi en büyük değişikliklerinin kozmetikten ibaret olduğunu söyleyebilir ama durum bu sefer tamamen farklı.

Microsoft işletim sistemini daha önceki sürümlerine göre daha güzel cilalamayı bildiği gibi, temel özellikleri ciddi şekilde geliştirmeyi başarmış bu sefer. Windows'un vazgeçilmezi görev çubuğu hem makyaj hem beceri olarak bugüne kadarki en büyük adımını atmış. Özellikle tek seferde birden çok pencereyle çalışan kullanıcılar için yeni görev çubuğu bir nimet. Çünkü en çok kullandığınız programlar isterseniz kendilerini görev çubuğuna yerleştirebiliyorlar. Tek tıkla programı çalıştırabildiğiniz gibi, program çalışırken tıkladığınızda programla ilişkili en son kullanılan dosyaların bir listesini görebiliyorsunuz. Aynı programdan birden fazla pencerede çalışıyorsa, görev çubuğunda her biri ayrı ayrı değil programın ikonu altında toplanıyor. Böylece hem kirlilik ortadan kalkıyor hem de kullanımı daha kolay hale geliyor. Fare imlecini üstünde tuttuğunuzda çıkan irice ön izleme penceresi de büyük pencereler arasında kaybolmanızı engelliyor. Alışması biraz zaman alsa da yeni görev çubuğu pencerelerin kullanımı ve organizasyonu konusunda ciddi rahatlık sunuyor. Alıştıktan sonra daha önce nasıl çalıştığınıza şaşırıyorsunuz adeta. Evde halen Vista kullandığım için her gece şaşırmaya devam ediyorum kendi adıma.

MASAÜSTÜNDE HIZ YAPMAK

Masaüstünde kullanabileceğimiz kısayollar da bir hayli çeşitlendirilmiş. Hatta fazlaca çeşitlendirilmiş ve hepsine hakim olmak gerçekten







zaman alacak. En basitinden artık pencereleri ekranın üstüne sürükleyip bıraktığınızda tam ekran, tepeden aşağı sürükleyip bıraktığınızda pencere moduna geçiveriyor. "Çift tıklarım ben tepesine, ne alaka" diyebilirsiniz elbette. Alt+Tab kombinasyonun becerileri hemen hemen aynı kalırken, Alt+Tab sırasında yazılımın çalışır halini eksiksiz olarak görebiliyor olmak iyi. Vista da barındırıyordu aynı özelliği ama biraz sorunluydu. Ben çok işlevsiz buluyor olsam da Aero'ya da hâlâ Windows+Tab tuşlarıyla erişimimiz var. İşimi kolaylaştıran bir özellik de 1'den 0'a kadar olan tuşları Windows tuşuyla birlikte kullanarak görev yöneticisindeki ilk programın kısayolunu aktif hale getirebiliyor olmanız. Program çalışır durumdaysa aynı kısayol altında toplanan pencereler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Böylece tüm açık pencereler arasında arama yapmak sıkıntısından da kurtuluyoruz.

WINDOWS GEZGİNİ

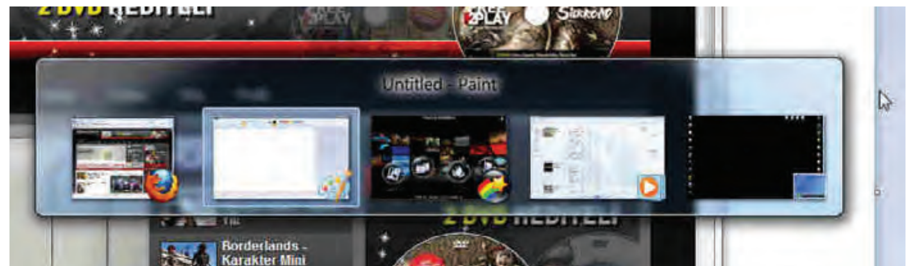
Windows Gezgini de masaüstünden pek geride kalmamış. Windows'un bizim için oluşturduğu Resimlerim, İndirilenler, Müziklerim gibi klasörlerle hiçbir zaman yıldızım barışmamıştır. Explorer'ı kullanarak dosyalar arasında dolanırken ulaşımı bu kadar ters olan klasörlerle işimin olmaması da gayet anlaşılır. Evet, Başlat'tan gidip bu klasörlere kolaylıkla ulaşılabiliyor ama iş sonuçta dönüp dolaşıp kullanım alışkanlıklarınıza geliyor. Dosya yöneticileriyle navigasyonu her zaman daha çok tercih ediyor ve kullanıyorum. Neyse, Windows Gezgini pek de değişmemiş. Güzel olan kısmı, bizim biraz değişiklik yapabiliyor olmamız. Sabit disklere, ağ bilgisayarlarına ve kullanıcı klasörlerine buradan erişebildiğimiz gibi kendi özel klasörlerimizi rahatlıkla ekleyip çıkartabiliyoruz sol kısımdaki navigasyon barına. Gereksiz gördüklerimizi gizleyip tamamen ortadan kaldırabiliyoruz. Favoriler kısmı dışında kalan ana başlıkların altına kendi istediğimiz klasörleri ekleyemiyor olmamızsa biraz can sıkıcı. Ama kullanım kolaylığı ve kişiselleştirme becerileri biraz daha artmış sonuçta.

Yine Windows Gezgini altında karşımıza çıkan ve artık bir şeyler ifade eden kütüphanelerin gelişimi de işlerimizi kolaylaştıracak cinsten. Kendi kütüphanelerinizi oluşturarak farklı disklerde ya da ağ bilgisayarlarında yer alan belli dosyaları tek bir klasör altında görebilmenizi sağlıyor. Kişisel kütüphaneler yaratarak dosyalarınızı ya da evde farklı bilgisayarlara dağılmış müzik, film gibi medyalarınızı bir arada sürekli olarak görüntülemeniz mümkün.

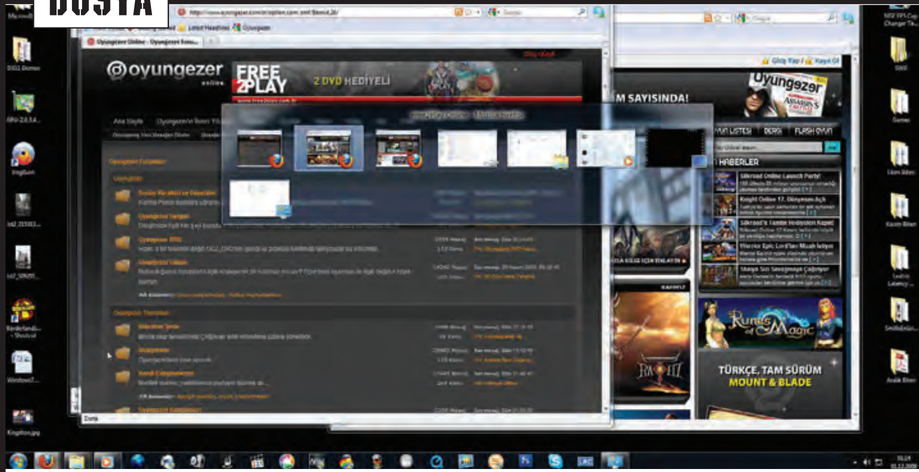
EV GRUBU

Her mevzuyu en basit haline indirgeme çabasında olan Microsoft, özellikle ev kullanıcılarının ciddi sıkıntı çektiği yerel ağ konusuna da el atıyor. Ağ kurulumu, dosya paylaşımı, yazıcı paylaşımı, ev içindeki bilgisayarların birbirlerini görmemesi gibi meseleler giriş seviyesindeki ev kullanıcılarını bunaltan ve üstesinden gelemedikleri sorunlardı. Microsoft sürekli ağ üzerine vaatlerde bulunsa da uzun süre bu vaatleri yerine getirmedi. Daha hızlı, daha basit, daha bilmem ne derken Windows 7'ye kadar pek bir değişiklik göremedik. Windows 7'deyse durum biraz farklı. İşletim sisteminde ağ ile ilgili ayarları gerçekleştirmek kolay olduğu gibi, sistemin ağ üzerinde kontrolü de daha fazla. Kontrolü fazla derken güvenlik konusuna girmiyorum. Sadece ağda olan bitenden çok daha hızlı haberdar oluyor ve daha az sorun çıkartıyor. Windows Vista, Windows XP ve Windows 7 kullandığımız Organize Sanayi'de bilin bakalım hangi işletim sistemi ağdaki sistemleri hem en hızlı hem de biz iteklemeden eksiksiz olarak görebiliyor?

Yerel ağ ayarları ve paylaşıma gelelim. Evde dosyalarınızı, yazıcınızı falan paylaşmak istiyorsanız artık ağlar hakkında fazla bilgi sahibi olmak zorunda değilsiniz. Yapmanız gereken tek şey yeni bir Home Group yani Ev Grubu oluşturmak, sonra da hangi dosyaları ve çevre birimlerini ortak kullanıma açacağınızı belirlemek. Hepsi bu kadar. Diğer bilgisayarınızla bu ev grubuna katılmanız yeterli. Tüm ayarlarınızı Windows 7 hallediyor. Eski Windows sürümlerini kullanan sistemler ne yazık ki Windows 7'yle oluşturduğunuz gruplara dahil olamıyor. Temel ağ kurulumu konusunda başka bir sorun yok.







ARADIĞINIZ HER ŞEYE ULAŞMAK

Windows Vista'nın belki de en az kullanılan özelliklerinden biri olan Arama (Search) da ciddi şekilde hız kazanıyor Windows 7'yle. Evdekilere bir türlü neden iyi bir özellik olduğunu anlatamadığım arama kutusunun becerilerine kısaca değinelim.

Öncelikle elinizi klavyeden kaldırmadan program çalıştırmanıza, dosya bulmanıza ve sistem taramanıza imkan veriyor Arama. Windows tuşuna bastığınız anda açılan Başlat menüsünde imleç yana söne bekliyor sizi bir şeyler yazmanız için. Deneyin hemen bir, hah tamam. Şimdi mesela Word yazın oraya, çıktı di mi hemen Microsoft Word en tepede, basın enter'a, hop açıldı. Sisteminizde kurulu tüm programlar için bunu yapmanız mümkün. Bir saat menüler arasında dolanmanız gerekmiyor. Ayrıca Windows menüleri altında yer alan her türlü yazılımı da bu şekilde çalıştırabilirsiniz. Ses ayarları için kontrol panelini açmanıza gerek yok. Ses yazdığınız zaman yukarıdan aşağıya kısayollar sıralanıyor. Sıralanmakla kalmıyor, bulundukları klasöre göre kategoriler altında toplanıyorlar. Özellikle hangi menüde olduğunu bilmediğiniz verilere ve programlara ulaşmak için birebir. Ayrıca ağ bilgisayarlarındaki dosyaları da indeksleme seçeneklerine dahil ederek aramayı hızlı bir şekilde sadece kendi bilgisayarınızda değil tüm ağda gerçekleştirebiliyorsunuz.

İşletim sisteminin her özelliği gibi arama ve indeksleme servisleri de bir hayli hız kazanmış. Google Desktop ya da Windows Vista kullanırken sistemin canına okuyan indeksleme, Windows 7'de ruhunuz duymadan gerçekleşiyor. Kullanmıyorsanız kullanmaya başlamak için iyi bir zaman.

KONTROLSÜZ GÜÇ

Windows Vista'nın hepimizin canını en çok sıkan özelliği, kendi güvenliğimiz için katlanmak zorunda kaldığımız kullanıcı hesabı kontrolcüsüydü. Her hareketimizde küt diye ekranın ortasına çıkan tamam mı devam mı kutucuğundan gına gelmişti. Açık ve kapalı olmak üzere sadece ve sadece 2 ayarı bulunan bu güvenlik sistemi de bir hayli geliştirilmiş. Bir yandan da hafifletilmiş. Güvenliğimizi sağlarken canımızı artık sıkamayacak olan kullanıcı hesabı kontrolcüsünde artık güvenlik seviyesini ayarlayabiliyoruz. Zaten işletim sistemi zararsız birçok programı kendi algılayıp bu bölümü ufaktan es geçiyor. Öyle ya da böyle karşımıza çıkan tamam mı devam mı sayısı bir hayli azaltılmış. Sistemin hangi işlemlerden önce bize danışması gerektiğini belirleyebiliyor olması da iyi olmuş. *Star Wars Galaxies* ya da *Aion* kısayollarına her tıkladığımda bonk diye ekranda belirmesinden gına gelmişti artık.

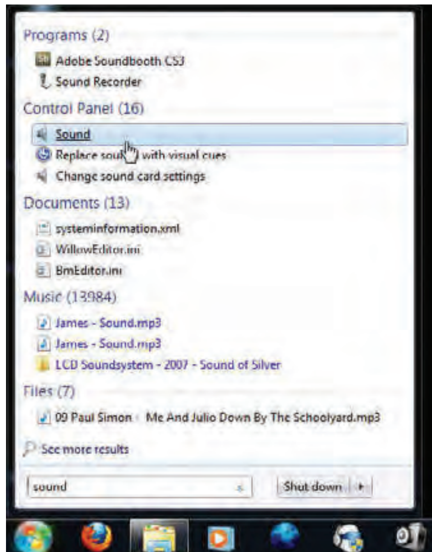
SESİ KESİLMEYEN İŞLETİM SİSTEMİ

SWG, *Aion* falan demişken, Windows 7 ses kontrol paneli de bir hayli toparlanmış. Normalde üstünde ses kartı olan bir kulaklık kullanıyorum. Sesli iletişim programını kullanırken diğer kullanıcıların sesini kulaklıktan, oyunun sesleriniyse hoparlör setinden alıyorum. Windows 7'deyse standart bir kulaklık mikrofon seti kullanırken dahi sesli iletişim programının seslerini istediğim aygıta yönlendirebiliyorum. Kısaca Windows 7 ses aygıtlarını eski işletim sistemlerinden daha başarılı bir şekilde kullanabiliyor.

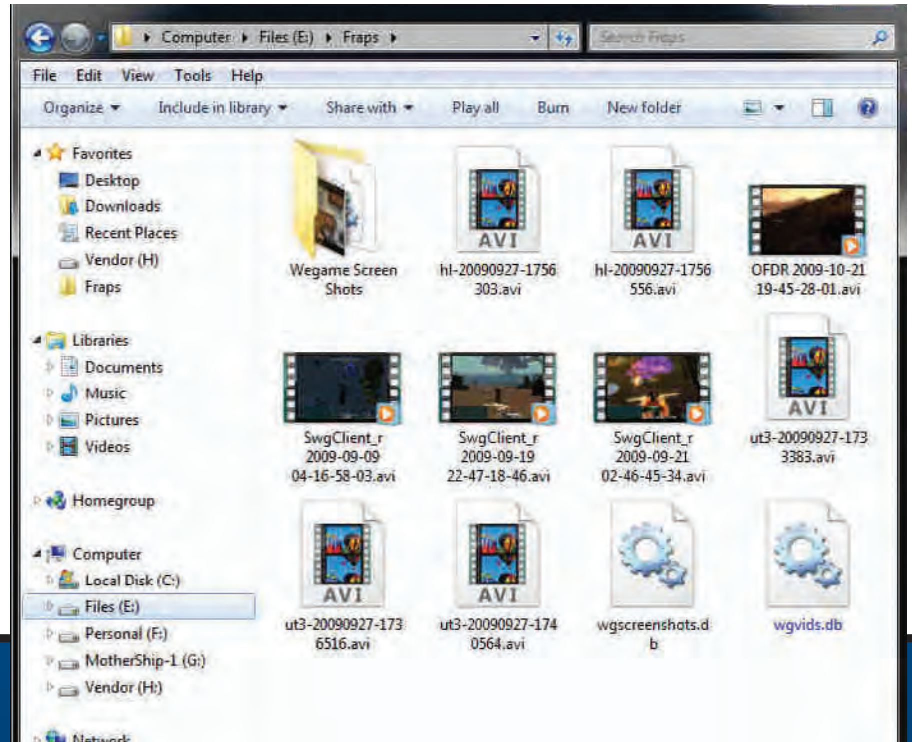
Diğer dikkatimi çeken bir özellik, ses aygıtlarının değişimini algılıyor ve anında uygulayabiliyor olması. Örneğin bilgisayarımda oyun oynuyorum, sesi de kendi ses kartına sahip USB kulaklık mikrofon setimden alıyorum. Windows Vista'da kulaklığı USB'den çıkarttığımda ses aygıtı otomatik olarak değişiyor. Fakat o ana kadar çalıştırdığım program, video, müzik vs ne varsa az önce çekip çıkarttığım eski aygıtı kullanmaya devam ediyor, en azından o öyle sanıyor. Bu durumda programı kapatıp tekrar açmam gerekiyor ki sesi hoparlörden alabileyim. Fakat Windows 7'de ister kendiniz değiştirin ister kullandığınız aygıtı çekip çıkartın, işletim sistemi çalışır durumdaki programların sesini aktif aygıta taşıyıveriyor. Aferin.

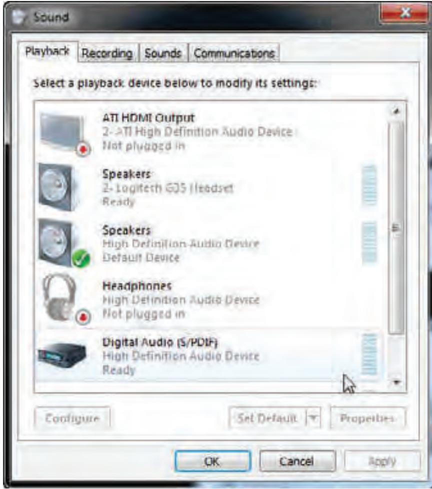
İNDİRİLEBİLİR İÇERİK MİSALİ

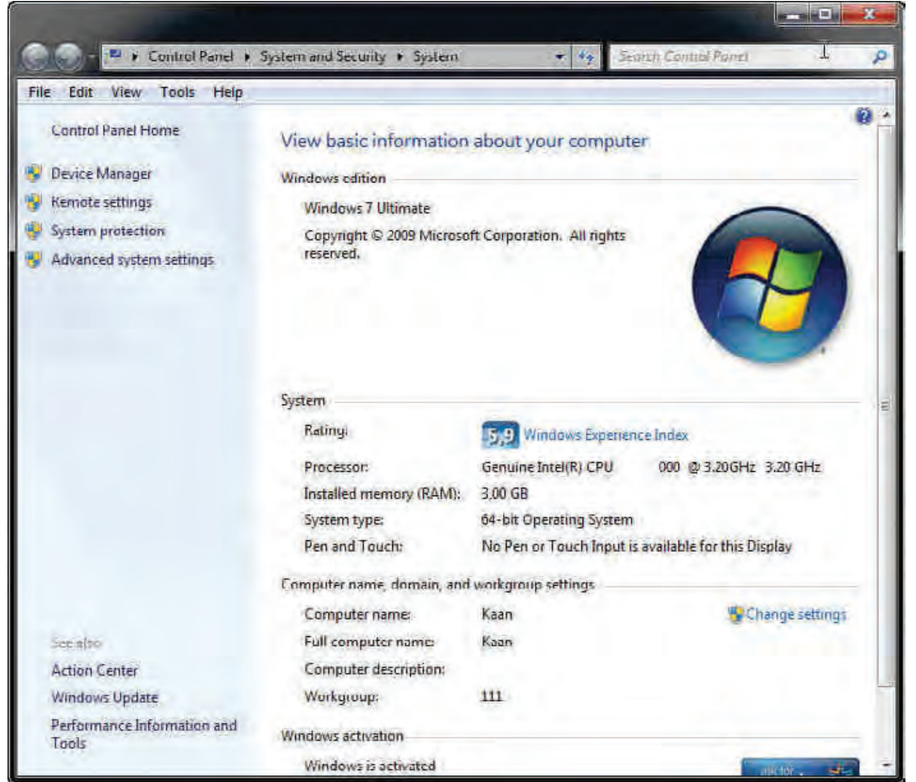
Windows 7'yle birlikte gelmeyen ama Windows'ta görmeye alıştığımız yazılımlarsa Live Essentials adı altında daha sonra internette edinilebiliyor. Microsoft yıllardır yaptığının aksine, Live Essentials adı altında topladığı yazılımları mecbur kılmıyor. Live Messenger kurmaya kalktığınızdaysa birkaç kez soruyor sadece, pazardaki limoncu inadıyla. Fotoğraf galerisi, mail yazılımı, MovieMaker gibi yazılımları istiyorsanız istikamet belli. Elbette ana sayfanızı, ana arama motorunuzu vs eski ayarlarına getirmeniz gerekecek sonradan. Benim bir türlü işime yarayamayan MSN sayfasının ana sayfa olması pek işime gelmiyor haliyle. Windows 7'yle birlikte tanıştığımız yeni internet gezginimiz Internet Explorer 8'de en azından benim beklentilerimi pek karşılayamıyor. Geliştiği konusunda bir şüphemiz yok elbette fakat Firefox'umu kullanmaktan vazgeçmeme neden olacak bir gelişim de söz konusu değil halen. Temel amacını yerine getiriyor olması gayet yeterli benim için, Mozilla ana sayfasına git Firefox indir.



Kulaklık-hoparlör setinizle 5.1 ses sisteminiz arasında geçiş yaparken yaşadığınız sorunları yavaşça silebilirsiniz hafızanızdan.







SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Yeni işletim sisteminin sistem gereksinimleri bir önceki işletim sistemi Windows Vista'yla aynı diyebiliriz. Kaputun altında yapılan değişiklerden pek bahsetmedik bu yazıda. Fakat bilgisayarın başına oturduğunuzda ciddi bir fark olduğunu hissediyorsunuz hemen. Sistem daha hızlı açılıp kapanıyor, programlar daha çabuk açılıyor, özellikle masaüstünde bir şeylerin daha rahat gerçekleştiği hissiyatını Windows 7 kullanıcıya çok daha iyi verebiliyor. Windows Vista'mı kurar kurmaz servisleri kapatır, temaları ortadan kaldırır, en yüksek performans için ayar çeker dururdum. Windows 7'deyse en iyi görünüm için kasar buldum kendimi. Çünkü işletim sistemim Vista'yla kasılan sistemimi zorlamaktan pek uzak gibi duruyor. Daha az sistem kaynağı yiyerek çalışmayı başarabiliyor. Elbette bu durum karşısında vay süper demek yerine işte Vista'nın gerçek hali budur da diyebilirsiniz, sonucu değiştirmiyor. İş oyun performansına geldiğindeyse aslında çok ciddi bir değişiklik yok orada. Biz Vista'yla Windows 7 arasındaki performans farkından çok 32bit işletim sistemiyle 64bit işletim sistemi arasındaki farkı hissediyoruz bu günlerde.

Yazının başlarında belirtmiştim, direkt 64bit sürümüyle girdiğimizi Windows 7 dünyasına. İyi de etmişiz açıkçası. Çünkü bugüne kadar 64bit işletim sistemlerinden soğumamıza neden olanların hiçbiri çıkmadı karşımıza Windows 7'de. Ne sürücü aradık yana yakıla ne de yazılım. Her yazılım, her program, oynadığımız her oyun çatır çatır çalıştı yeni işletim sistemimizle. Windows 7'nin beta günlerinde yaptığımız bir *GTA IV* testinde oyunu kurana kadar da çalıştırana kadar da akla karayı seçmiştim. Yok efendim, o sorunları da bir güzel kaldırmışlar ortadan. Uzun lafın kısası 64bit işletim sistemine geçmenin zamanıdır.

Windows 7 hızlı arabirimi, yüksek performansı, kullanım kolaylığı yanında ufak tefek eklentileri de yanında getiriyor. Aslında bu özelliği benim fark edeceğim cinsten değildi. Ama Serpil'in masaüstünde birbirinden enteresan arka plan resimlerini görünce sormadan edemedim. Belli bir tema seçip Windows'un belli aralıklarla arka plan resminizi değiştirmesini sağlayabiliyormuşsunuz. Gelen resimler de enteresan ve göze oldukça hoş görünen şeyler. Hani çok mühim olduğundan değil ama tema ve programlarını aramaktan iyidir.

Bu kadar lafın üstüne bir şeyler daha söylemeye pek gerek yok aslında. İster muhteşem olmuş deyin, ister tamamlanmış Vista budur deyin, fark etmez. Windows 7 Microsoft'un bugüne kadar ileriye doğru yaptığı en başarılı ve en doğru hareket. Bizim asıl meselemiz elbette oyunlar, dolayısıyla da DirectX11 desteği. Gerçi Windows Vista için de gelecek DirectX11 ama olsun, zaten DirectX11'i uzun uzun anlatmıştık önceki ay, şimdi tekrar girmeyelim. Belki o gelince geçersiniz Windows 7'ye.

Windows 7'yle kaynaşmaya karar verdinizse şimdi sizi ufak ipuçları için Ustanın Tavsiyesi'ne alalım. Buyurun...

WINDOWS 7 SÜRÜMLERİ

Her yeni işletim sisteminde olduğu gibi farklı ihtiyaçlara cevap veren farklı Windows 7 sürümleriyle karşımıza çıkıyor Microsoft. Bu sürümler arasındaki basit farklara değineyim dedim.



Windows 7 Starter

Windows 7'nin en temel sürümü. Aero, MediaCenter, Mobility Center, Media Player gibi birçok program ve özellik bu pakete dahil değil. Genellikle dizüstü bilgisayarlarla gelen bu sürüme Vista'dan yükseltme yapmak da pek mümkün değil. Sadece en temel ihtiyaçlarınızı giderebilecek bu sürüm, standart ev kullanıcısı için bir hayli güdük kalacaktır.

Windows 7 Home Premium

Ev kullanıcılarına ve standart kullanıcılara en çok hitap edecek Windows 7 sürümü. Aero, multimedya yazılımları, home group, multitouch desteği gibi özellikleri barındırıyor. Genel olarak işimizi görecek sürüm bu olsa da BitLocker, Applocker, Remote Desktop gibi güvenlik ve uzaktan erişim yazılımlarını kullanamıyorsunuz. Ayrıca Windows 7 Starter'da olduğu gibi ağ üzerinde yedekleme becerisi bu sürümde de yok. 64bit sürümü mevcut fakat maksimum 16GB belleğe kadar destek veriyor.

Windows 7 Professional

Windows 7 Home Premium'da eksik olduğunu söylediğimiz yazılımların bir kısmını bünyesinde barındırıyor. 64bit sürümü 192GB'a kadar bellek desteği sunuyor. Ayrıca diğer iki sürümün aksine çift işlemci desteğine de sahip. Ancak bu sürüm de BitLocker, Applocker gibi yazılımlara sahip değil.

Windows 7 Ultimate

Ev kullanıcısının pek ihtiyaç duymayacağı, daha çok profesyonel kullanıcılara hitap eden pek çok yazılım ve beceriyle geliyor Ultimate. Büyük bir şirkette aynı sistemde farklı işletim sistemleriyle uğraşmıyorsanız ya da ağla deli gibi işiniz gücünüz yoksa Ultimate ve Enterprise sürümlerine ekstradan para harcamanızın manası yok.

Aralara denk gelen birkaç Windows 7 sürümü daha var ama onların boyu bizim ihtiyaçlarımız karşısında ya kısa ya da uzun kalıyor. O yüzden siz de hiç kafa yormadan es geçebilirsiniz. Windows 7 Home Premium'dan aşağısına Professional'dan yukarısına dokunmaya gerek yok.



DOSYA





İyi ki Doğdun Organize Sanayi

HAYAL GÜCÜYLE VAROLAN SANAYİ BÖLGESİ









Geçtiğimiz ay Organize Sanayi'nin hemen girişinde hepimizin doğum gününü kutlamak adına bir hediye de biz verelim kampanyası başlatmıştık. MSI heyecanımıza ortak olup bir adet MSI Wind Notebook U100'ü atölyemize göndermişti. Hediyeyi kazanmak için 4 kareden oluşan resimli bir hikâye hazırlamanızı istemiştik. Bir ay boyunca onlarca hikaye Organize Sanayi'nin yolunu buldu. Kısa resimli romanlarınızın hepsi bizi ayrı ayrı güldürdü, eğlendirdi, mutlu etti. Aralarından da bir tane "en iyi" seçildi elbette. En güzel ve yaratıcı hikâyeyi yayınlayacaktık, birden fazlasını yayınlama ihtiyacını duyduk nedense :) Hem Oyungezer'in hem Organize Sanayi'nin ikinci yaşını kutlarken bir de yeni yılı kutlamış olduk hep beraber böylece.

Hayal gücünün sınırı yok Oyungezerlerin. Her çalışmada güzel, eğlenceli, komik bir şeyler çıktı karşımıza. Ama sadece bir hikâye ulaşacaktı mutlu sona. Altair'i Ortaçağ'dan kaldırıp günümüz İstanbul sokaklarına getiren, şehrin ara sokaklarında, çatılarında hiç beklemediğimiz türden bir maceranın ortasına bırakan, final sahnesiyle yüzümüzü güldüren Özgür Gülbir'in resimli hikâyesi bu soğuk günlerde içimizi ısıtıverdi. Nasıl da güzel bulup oturtuvermişsin Altair'i İstiklal'e. Hayır o çatıyı bulsam ben de çıkacağım, tepeden şöyle bir bakacağım da, yok işte.

Sen ikinci yılımızı kutlarken biz de hem senin hem de tüm Oyungezer okurlarının yeni yılını kutluyoruz. İki yıldır buraların tozunu, pasını bizimle paylaşan okurlarımızdan birisini MSI Wind U100 bekliyor demiştik. Şimdi de MSI Wind U100 senin adres ve telefonunu bekliyor Özgür.

Oyungezer ve okuru arasındaki yakınlaşmayı konu alan çalışması için de Furkan'a teşekkür ederiz ayrıca. Bir ilişki bu kadar yalın ve sevimli bir şekilde ifade edilemezdi herhalde. Biz de sizleri seviyoruz.

Işık Belül'ün *World of Warcraft* çalışması kadar mektubunun sonuna eklediği tek satırlık mesajı da etkiledi beni. "Yarışmanın getirdiği heyecan için teşekkürler" demiş Işık. Biz katılımınızla yarattığınız heyecan için teşekkür ederiz asıl.

MSI Wind Notebook U100

İkinci yaş hediyemiz MSI U100 oldukça kullanışlı







bir netbook. 1.6GHz Intel Atom işlemcisine ve 1GB DDR2 belleğe sahip ürünün 10" 1024x600 çözünürlüğündeki ekranı hem günlük işlerinizi, hem internet gezintinizi hem de multimedya ihtiyaçlarınızı her yerde karşılayabiliyor. 2.5" 160GB SATA sabit diski verilerimizi, film ve müziklerimizi yanımızda gezdirmek için oldukça yeterli. Gayet sade ve şık bir tasarıma sahip ürün Windows XP Home Edition işletim sistemiyle geliyor. 3 USB bağlantı noktası, VGA çıkışı, ses ve ethernet bağlantısına sahip ürün ayrıca kablosuz bağlantıya ve mini bir web kamerasına da sahip. Güle güle kullan Özgür. Nice mutlu senelere.





ORGANİZE SANAYİ'NİN KİLOMETRE TAŞLARI

Koskoca iki yılı devirdik. Ne ürünler geldi gitti, ne testler yapıldı bu atölyede... Binlerce parça üstüpü tonlarca yağı sildi ellerimizden. Atölyede hep bir yalnızlık rüzgârı esiyor gibi olsa da ne ustasız ne de oyungezersiz kaldı buralar. İşte koskoca iki yıl böyle geçti:

Kasım 2007: Organize Sanayi Tuğbek Usta liderliğinde kapılarını açtı. Tuğbek, Olgay ve ben yeni atölyede ilk kez ellerimizi mazota, yağa buladık. Tamir Atölyesi eski emektarı Onur Bayram'ı ve bir de her nedense Küçük Emrah'ı konuk etti.

Aralık 2007: Crysis, Call of Duty 4, Gears of War, Quake Wars aynı ayda kafamıza düşünce, *Dikkat Aksiyon Oyunu Çıkabilir* dosyasıyla düşük konfigürasyonlu sistemlerin ilk kez gururunu okşadık.

Ocak 2008: Organize Sanayi atölyesi ilk kez devlerin savaşına ev sahipliği yaptı. Phenom ve Penryn karşılaştırmalı işlemci testi ustaların yönetiminde gerçekleşti. Overclock dersleriyle Murat Özsaygılı aramıza katıldı.

Şubat 2008: İlk ekran kartları muharebesi bütün bir ayı yedi bitirdi. Piyasadaki tüm GPU'lar atölyede buluştu ve kozlarını paylaştı.

Mart 2008: DDR bellek dünyasının içyüzü gün ışığına çıkartıldı. Bunların arasındaki performans farkı %1'i geçmez deyince ustalar dokuz köyden kovuldu.

Nisan 2008: Samsung'un televizyonu atölyeyi HD'den Full HD'ye güncelledi. İkinci ekran kartı muharebesi ilkinden çok daha çetin geçti. Jesuskane olmayı bırakıp Kaan Alkın olmaya karar verdim.

Mayıs 2008: Zaiyatlar belirlenemeden ekran kartı muharebesi hibrid cephesine taşındı, ustalar helak oldu.

Haziran 2008: Atölyeye konuk olan Yiğitcan, Wii ışın kılıcını kir pas içinde değil enine çizgili tişörtüyle evinin salonunda test etmeyi tercih etti.

Temmuz 2008: Atölyede kavga dövüş bitmedi. Intel çipsetleri birbirine girdi. ATI, 4000 serisi ekran kartlarını piyasaya sürdü ve *KRAL ÖLDÜ!* spotu ilk kez kullanıldı.

Ağustos 2008: Beyin dalgalarım oyun ve iş hayatıma karıştı. OCZ Nia, yeni bir ekran kartları muharebesini bile gölgede bıraktı. Muharebe sonunda kral gerçekten öldü.

Eylül 2008: Tuğbek Usta'dan törenle (yalan, Almanya'ya gitti, bir daha da alamadı atölyeyi) devraldım atölyenin asma kilidini. Tuğbek'in üstüne bir de ben *MEK Sevmiyorum* deyince Mac düşmanı damgası yedik. Sanayi'nin geldiği son noktaya bir göz attık, abuk USB cihazlara gülmeye başladık.

Ekim 2008: Sanayi'de nostalji rüzgârı estirerek en keyifli dosya konularımızdan birini hazırlarken, diğer yandan *Kablosuz Ağlar*'la görsel olarak en kötü dosya konumuzu hazırladık. Olgay Tapir'le baş edemez olunca ilk kez bu sayıda çıktım Tapir'in karşısına.

Kasım 2008: Birinci yaşımızı kutladık, sonra bir daha kutladık, sonra kutlamaya devam ettik, sonra ben Windows optimizasyonu anlattım çılgın gibi.

Aralık 2008: İlk OLED monitörümüzle tanıştık. Selektör etkisinin altındayken nasıl video yapıyoruz onu paylaştık oyungezerlerle. Intel Core i7'yle tanışmamız da bu aya denk geldi, hemen bir mercek bulup altına tuttuk.
Ocak 2009: Organize Sanayi tarihinin en düşük notunu alacak olan Logitech G13'ü bir de haber yapmışız geliyor diye, tuuuu! *GTA IV* etkisinden kurtulamadık. Atölyeyi Niko donattık.

Şubat 2009: *339 Dolara GTAIV oynatan PC* yaptık. Süper sistemin fiyatı o ay 3608$'dı.

Mart 2009: Uzun bir aradan sonra ekran kartları yine birbirine girdi. *Üçüncü Ekran Kartları Muharebesi* 21 kartla ustaların hızla kilo ve su kaybetmesine neden oldu. Olgay hepten kayboldu.

Nisan 2009: 40nm ATI'leri duyurduk. İlk Windows 7 benchmark'larını da bu ay yaptık. AMD Dragon platformu atölyenin yine de tek hakimiydi.

Mayıs 2009: *İdeal Monitör*'ün peşine düştük. Onu ararken Olgay'a da baktık. Ümidi kesmeye başladık.

Haziran 2009: Organize Sanayi bölgesini olduğu gibi taşıdık şehrin daha ücra bir köşesine. Damla kaşla göz arasında ortamdan uzaklaşınca onlarca RJ-45'i çakmak bana kaldı. Ben de kalktım *Yerel Ağlarla Ördüm Ofisi Dört Baştan*.

Temmuz 2008: Tapir yeni ofiste de rahat vermedi. Tuğbek'in arabasını kaçırdı. Merlin'in Kazanı ve Techno-Labs ekibinden Mahmut Saral ve Aytun Çelebi bizim için *Computex 2009 Taipei* maceralarını yazdı.

Ağustos 2009: İlk defa *Geçen Aydan Kalanlar*'la dosya hazırladık. Fight Night Round 4 oynarken Tapir'i pataklamak geldi aklımıza. Faruk'la aramda kalan Tapir gözlerini yumdu.

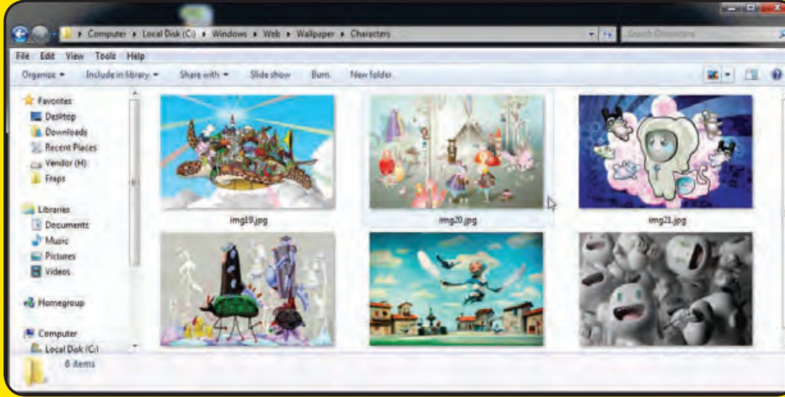
Eylül 2009: *Biraz Gürültü Yapalım*, bir yandan da ses teknolojileriyle oynaşalım dedik, yeni komşularımız rahatsız oldu. Atölyeyi bırakıp Gamescom'a gittik biz de.

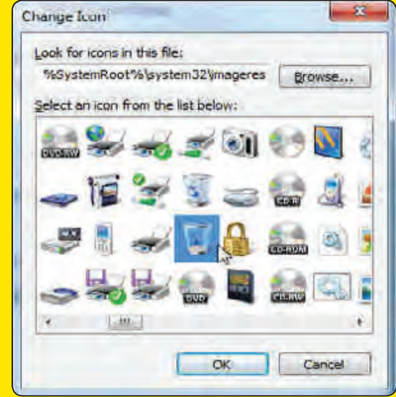
Ekim 2009: Tapir'in ailesini ziyaret etmek için Almanya'ya giden Tuğbek Usta, elinde Radeon HD 5870'le dönünce atölyede bayram havası esti.

Kasım 2009: 3D gözlük, monitör falan geldi ama atölye dünyanın ilk *Assassins Creed 2* incelemesinin gölgesinde kaldı. İkinci yaşımıza bastık. *Assasins Creed 2* de bizim gölgemizde kaldı.

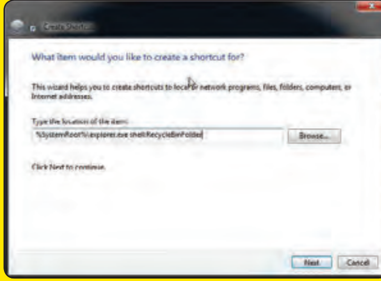


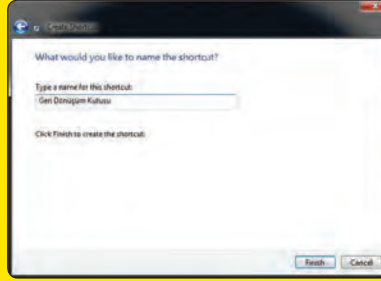
USTANIN TAVSİYESİ

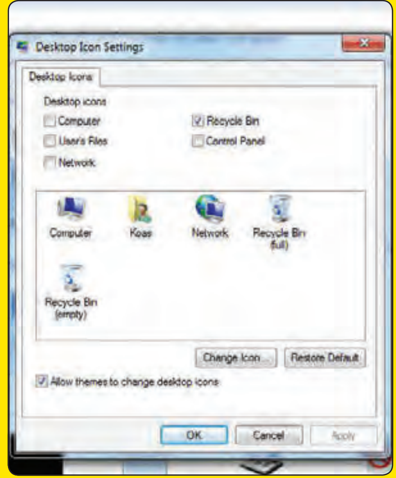




YILBAŞI KUTLAYACAKTIK, WINDOWS 7'YE DALDIK







Windows 7 işletim sistemiyle bir hayli haşır neşir olduk geçtiğimiz iki ay boyunca. Daha doğrusu ben gelir gelmez kurdum, kurduğum günden beri de zevkle kullanamaya devam ediyorum. 64bit işletim sistemleri ve Windows 7'nin 64bit sürümleriyle ilgili bir iki soru geldi bile. Ama Windows 7'yle gelen soruların büyük kısmı kişiselleştirme seçenekleriyle ilgiliydi. Dev sorulara dev cevaplar verelim hemen.

Windows 7 64bit sürücülerini nasıl, nereden bulurum?
Windows Vista 32bit sürücülerini nereden buluyorsanız aynı yerden bulabilirsiniz. Windows 7 zaten tüm donanımınızı tanıyacak ve Windows Update'i kullanarak güncel sürücülerini kuracaktır. Ekran kartı sürücünüzü kurmanız yeterlidir. Nvidia ve AMD'nin web sitelerinde Windows 7 64bit sürücüleri bulunuyor. Windows 7 sürücülerini bulamadığınız donanımlar için Windows Vista sürücülerini kullanabilirsiniz.

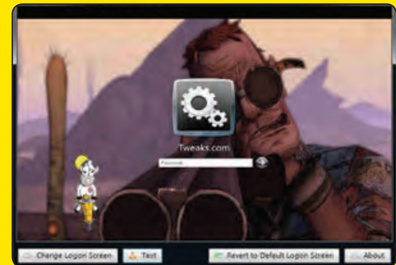
Mozilla Firefox 64bit kurdum, web siteleri düzgün görüntülenemiyor, neden?
Mozilla Firefox 64bit sürümünün kod adı Shiretoko. Sorunsuzca ve gayet hızlı çalışıyor. Sorunu yaratan, pek çok sitenin bolca kullandığı Adobe Flash Player. Adobe Flash Player'ın 64bit desteği ya da sürümü şimdilik yok. Bu yüzden 32bit Mozilla kurarak yolunuza devam edebilirsiniz. Adobe Flash Player 64bit desteği 10.1 sürümüyle birlikte gelecek. Flash'ın 9 ve 10 sürümleri arasında 2.5 yıl geçtiğini düşünürsek nefesinizi tutmayın derim. Microsoft'un Silverlight'ının da 64bit desteği yok enteresan bir şekilde.

Windows 7 Logon/Giriş ekranı arka planını değiştiremiyorum ben amaaaaa?!?!
http://tinyurl.com/Win7LogonChanger adresinden Tweaks Logon Changer programını indiriyorsun. Çalıştırıyorsun. İstediğin resmi seçip logon ekranında arka plan olarak kullanabiliyorsun.

Bu masaüstü resimleri çok güzel, ben bunları başka yerlerde de kullanmak istiyorum. Nerede saklı bunlar?
Masaüstü arka plan resimleri C:\Windows\Web\Wallpaper altında saklanıyor. Buradan hepsine ulaşabilir, tepe tepe kullanabilirsin.

Ben Hızlı Başlat (Quick Launch) olsun istiyorum görev çubuğunda, nasıl ekleyeceğim Windows 7'de?
Görev çubuğuna sağ tıklayacaksın evladım. Toolbars sekmesi altında New Toolbars'a tıklıyorsun. Açılan pencerede adres çubuğuna %appdata%\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch yazıp enter'a basıyorsun. Sonra tamam dediğinde hızlı başlat çıkıveriyor karşına. Güle eğlene kullanıyorsun.

Masaüstüm tertemiz olsun istiyorum ama geri dönüşüm kutusunu kaybetmek istemiyorum, şimdi ne yapayım?
Geri dönüşüm kutusunu görev çubuğuna taşımaya kalktığınızda tarayıcınız altında gösteriyor ve sürekli sinir ediyor insanı. Bu yüzden masaüstüne sağ tıklayıp Yeni Kısayol diyorsunuz hemen. Kısayol adres satırına %SystemRoot%\explorer.exe shell:RecycleBinFolder yazıyorsunuz. İleri deyip kısayolunuza geri dönüşüm kutusu diye isim veriyorsunuz. Kısayolumuz hazır ama ikonu tutmadı değil mi? Hemen yeni yaptığınız kısayola sağ tıklıyorsunuz. Özellikler sekmesinden ikonu değiştiriveriyorsunuz. Aradığınız ikon çıkmayacak haliyle. Oradaki adres çubuğuna %SystemRoot%\system32\imageres.dll yazıp enter'a basın o zaman. Sağa doğru kaydırın, hah buldunuz çöp tenekesini. Seçin onu. Yeni kısayolunuzu görev çubuğuna sürükleyip bırakabilirsiniz artık. Masaüstüne sağ tıklayıp kişiselleştirme sekmesinden, masaüstü kısayollarını düzenleyebilir, geri dönüşüm kutusunu hepten kaldırabilirsiniz artık.



PAZAR YERİ



İNDİRİM SEZONUNA HANİ AZ KALMIŞTI? – KAAN ALKIN

Online mağazaların web sitelerinde dolanıyorum bir saattir. Hâlâ daha hiçbir web sitesinde göremedim yılbaşı kampanyalarını, süper yeni yıl indirimi muhabbetlerini. Tamam kasım sonundayız bunları yazarken ama yılbaşı alışveriş çılgınlığı dediğin, bir ay boyunca süren bir şey değil miydi yahu? Neyse, kapak oldu karambolde. Dua edelim de siz bu satırları okurken başlamış olsun kampanyalar indirimler vs. Şu kampanya iyi, bu cihazın şartları makul filan diyecektim, kaldım ortada resmen. Neyse biz elimizdekilere bakalım.

Bu ay LED TV ve LCD'ler girmeye başladı görüş alanımıza. TV'lerin fiyatları zaten çok yukarılarda. Fakat LED LC monitörler çok da el yakan fiyat etiketlerine sahip değiller. Bir iki ay içinde monitör listemizde ciddi bir değişiklik olabilir. Diğer yandan süper sistem ekran kartımız da önümüzdeki ay değişikliğe uğrayacak gibi görünüyor. ATI Radeon HD 5970 ekran kartları piyasaya düşmeye başladı. Yaklaşık 700$ fiyat etiketine sahip bu ürünlerin fiyatları da birazcık düşecektir. Yüksekten uçmayı sevenlere duyurulur. Gözünüzü alışveriş sitelerinden ve mağazalardan ayırmayın. Eğer kampanyalar umduğumuz gibi başlarsa rüya sisteminizi bu ay toplama imkanı bulabilirsiniz. Biz yetişemedik kampanya sezona, tüh yazıkları olsun ya!

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 129$	(m) 136$	(o) 148$	(m) 177$	(l) 194$	(p) 195$	(j) $1122		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 136$	(m) 139$	(l) 145$	(c) 128$	(j) 139$	(m) 144$	(m) $399	(f) $419	(o) $439
Bellek	TEAM Xtreem Dark 4 GB (2048 x 2) DDR2 1066 MHZ RAM CL6			TEAM Xtreem Dark 4 GB (2048 x 2) DDR2 1066 MHZ RAM CL6			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	-	(m) 119$	-	-	(m) 119$	-	-	(f) $279	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4770			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Asus EN GTX 295		
	(g) 123$	-	(o) 128$	(c) 209$	(b) 229$	(l) 239$	-	(m) 555$	-
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(c) 51$	(p) 53$	(o) 56$	(f) 73$	(j) 74$	(g) 75$	(e) $254	(g) 258$	(f) 258$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 19$	-		(d) 19$		(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(p) 61$	(o) 65$	(e) 64$	(l) 107$	(m) 106$	(o) 107$	(o) 229$	(f) 239$	(m) 239$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(c) 53$	(f) 59$	(m) 65$	(p) 109$	(l) 114$	(g) 114$	(o) 385$	-	(e) 504$
Toplam Fiyat	Min 691$			Min 941$			Min 3442$		
	Max 744$			Max 1012$			Max 3615$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

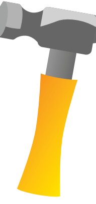
Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(e) 197$	(o) 207$	(c) 319$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	(e) 144$	(g) 149$	-	-	(m) 225$	(e) 231$	(e) 398$	

TAMİR ATÖLYESİ



Hem bir ayı, hem de bir yılı bitirdik bu sefer. Hayırlı uğurlu olsun hepimize. Çekilmez yılbaşı gecesi geliyor yine. Sanki her sorun ortadan kalkmış gibi takılıp, yetinmeyip bir de bir daha asla sorun çıkmayacakmış gibi takıldığımız bir gece daha. 2010 kere edilip hiç tutturulamamış bir duaya amin demenin manası var mı gerçekten, tartışılır. Neyse, şimdi olay çıkartmayayım durduk yerde. Bir yandan Tamir Atölyesinin ekmeğiyle oynamış olacağım bunu söyleyerek ama tüm Oyungezer'lere sistemi hatasız, donanımı sağlıklı, yazılımı kendinden emin, oyun dolu bir yıl diliyorum.

FARKLI ÇÖZÜNÜRLÜK İSTERKEN

S Merhabalar Kaan Abi
Öncelikle ikinci yaşın(m)ızı kutlamak istiyorum. Bir ay gecikmiş olsa da, tüm ekibin ve Oyungezer'lerin gelecek (dergiye çıkarsa geçmiş) bayramını kutlarım. Neyse sorularıma geçeyim.
1- Ekran kartıma monitör ve LCD TV ayrı DVI'lardan bağlılar ama ben ikisine de aynı görüntüyü farklı çözünürlüklerde alamıyorum. LCD TV'nin çözünürlüğüne uydurmam gerekiyor. Yani 1280x800'e ama ben monitörde 1920x1080, LCD TV'de 1200x800 olsun istiyorum. Her LCD TV'ye geçişte bu ayarı yapmaktan bıktım. Eğer ayarlardan (Windows 7 kullanıyorum), "Extend Desktop to Display" deyip LCD'yi seçersem ayrı çözünürlükler geliyor. Fakat tahmin edebileceğin gibi masaüstündeki çalışma alanı genişliyor. Yani fareyi en sağa götürdüğümde imleç LCD'ye geçiyor. Ama istediğim bu değil. Mecburen her TV'ye geçmek istediğimde "Duplicate Display 1 and 2" yapıyorum ama istediğim bu değil. Bunun bir çözümü var mıdır?

2- Firefox'ta tüm ayarlarımı, yer imlerimi, eklentilerimi, hatta personamı tek bir dosya altında yedekleyebilir miyim? Windows 7'ye geçerken yer imlerimi alamayınca başımdan aşağı kaynar sular döküldü. Ama sadece yer imlerini değil her şeyi yedekleyebilir miyim diye düşündüm. Dedim Kaan abi eski sayılarda ayarları taşımayla ilgili bir şey anlatmıştı. Ama ben yinede sorayım geniş bilgi alayım dedim:)
Cevaplarını en kısa sürede bekliyorum. Şimdiden çok teşekkürler Kaan abi.
Burak PAMUKATAN

C Selam Burakçım
Teşekkür ederim, senin de geçmiş bayramını ve ikinci yaşını kutluyoruz (evet dergiye çıktı).
1- Ekran kartın ve görüntü birimlerin hakkında daha fazla bilgi verseydin keşke. ATI ekran kartlarında böyle bir sorunlar karşılaşmadım. Catalyst üstünden istediğim görüntü birimine istediğim çözünürlüğü atayabiliyorum. Fakat Nvidia ekran kartı kullanan diz üstü bilgisayarımda benzer bir sorunu ben de sürekli yaşamaktayım. Bir iki çözüm yolu var ama garanti değil. Yani her seferinde işimi görmüyor. Zaten birazcık havada konuşuyoruz kullandığın ekran kartını ve sürücüyü bilmediğimiz için. Yaşadığım sorunun üstesinden şöyle gelebiliyorum; önce 3D ayarları sekmesinden Multi Display altında "Multiple Display Performace" modunu aktif hale getiriyorum ve sistemi yeniden başlatıyorum. Bunu yaptıktan sonra iki ekranın çözünürlüğünü birbirinden bağımsız olarak değiştirebiliyorum. Zaten sistemde otomatik olarak harici ekrana aynı görüntüyü doğal çözünürlüğünde veriyor. Diğer yolsa çok daha basit. Harici görüntü birimini direkt HDMI bağlantısını kullanarak bağlıyorum. Hiçbir sorun çıkarmadan istediğim çözünürlüklerde çalıştırmama izin veriyor iki görüntü birimini de. Başta belirttiğim eksik bilgileri verirsen daha rahat yardımcı olabilirim.
2- Elbette Firefox'un her şeyin tek bir hareketle yedekleyebiliyorsun. İhtiyacın olan yine bir FireFox eklentisi. http://tinyurl.com/OGZFEBE adresinde bulabileceğin FEBE (Firefox Environment Backup Extension) eklentisini kullanarak sadece yer imlerini değil, şifrelerini, çerezlerini, diğer eklentilerini, temalarını vb aklına gelebilecek her şeyi yedekleyebilirsin. Kullanımı gayet basit. Uzun uzun anlatmaya çalışmıyorum o yüzden.
Cevaplarımı en kısa sürede gönderdim. Ben de seni en kısa sürede cevaplarını almaya bekliyorum.
Kal sağlıcakla Burakcan

TAPİR GRİBİ

S Selam Kaan Abi
Kolay gelsin işlerinizde. Ben şimdi lafı uzatıp rahatsız etmek istemem sizleri, ki zaten uzatacak lafım yok.
Evet, şöyle ki ben bir diz üstü bilgisayar alacağım. Ama fazla bilgim yok bu konuda. Bütçem şu anda 2000TL civarında. Bu fiyata uygun bir diz üstü bilgisayar önerebilir misiniz? Bir de mümkünse söylediğini bilgisayarın fiyatı, internet sitesi, doğrudan alabileceğim bir adrese ait olsun. İnternet alışveriş sitelerine pek güvenmiyorum çünkü. Bir de babam bilgisayarın bilinen bir marka olmamasının bir sorun yaratabileceğini düşünüyor. Mesela HP, Toshiba gibi markalarının, kasa ve parçalarının Asus, Acer gibi daha az bilinenlere göre daha kaliteli ve dayanıklı olup olmadıklarını soruyor (evet o da sizi tanıyor ve soru sorabiliyor. :). Arkadaşım da Asus'un X61SF280DV modelini önerdi.
Benim bunları duyunca kafam karıştı iyicene. Ben de size sormaya karar verdim. Dediğim fiyat civarında düzgün bir şekilde oyun oynanabilecek ve bozulmadan dayanabilecek bir bilgisayar arıyorum. Bana önerebilirseniz sevinirim. Şimdiden teşekkür ederim. Dikkat edin Tapir'e, Tapir gribini size de bulaştırabilir :)
Aykut KALE

C Merhaba Aykut
Bizi rahatsız etmiyorsunuz elbette. Hatta bak zaten bunun için var bu sayfalar. Siz sorunlarınızı paylaşın ki çözüm üretelim, hem benzer sorunlara sahip kullanıcılar da faydalansın çözümlerden.
Bu dizüstü bilgisayar sorusunu daha vakitsiz soramazdın herhalde. Geçen ay incelediğim Asus G60J öyle bir aldı ki aklımı başımdan, biri dizinin üstüne oyun kutusu koysa G60J diyorum bu aralar. Elbette bu ürün senin belirttiğin fiyat aralığının bir hayli üstünde kalıyor. KDV dahil fiyatı 3000TL civarında. Arkadaşının tavsiyesi gayet uygun diğer yandan. Değerlendirmende bir sakınca yok. Samsung'un R serisi ürünleri de hem fiyat hem konfigürasyon olarak ihtiyaçlarını giderebilecek düzeyde. Örneğin R522'ler üzerinde 4GB DDR2 bellek, Intel Core 2 Duo P8700 işlemci ve ATI Mobility Radeon HD 4650 1GB ekran kartı mevcut. Çok yüksek ayarlarda olmasa bile rahatlıkla oyun oynayabilirsin. KDV dahil fiyatı da yaklaşık 1800TL. Oturduğun şehri yazsaydın daha kolay yardımcı olabilirdim nerelerden satın alabileceğin konusunda. Şöyle bir yol göstereyim. İncelemelerin altındaki künyelerde ürünlerin Türkiye dağıtıcılarının web siteleri yer alıyor. Sitelerinden iletişim bilgilerini edinip ürünlerini hangi mağazalardan temin edebileceğini öğrenebilirsin.

EPIC FAIL

SÜSEBİLEN ROBOT YAPTILAR

Koskoca bilim insanlarının, yapacak hiç iş kalmamış gibi topluca robot üretimine sardırmış olması, sizi bilmem ama bana bir hayli enteresan geliyor. Hadi robot yapıyorsun, bari adam gibi bir şey yap, çay may getirsin mesela, bu ne be güzel kardeşim? Gördüğünüz gibi Boston Dynamics'teki üstün zekâlar yememiş içmemiş, kendi deyimleriyle "Ultimate Weapon"ı geliştirmişler. Bravo! Hahahaha (Bigdog Weaponized diye aratın YouTube'da lütfen).



Babana önce selamımızı ilet. Sorusunun cevabına gelince kimi ürünler diğerlerinden daha kaliteli olabiliyor haliyle. İncelemelerde ürünler arasında ki farkları da görebiliyoruz. Markaların bilinirliği daha az olabiliyor baz çevrelerde. Fakat küt diye bozulacak ürünleri satan firmaların isimlerini yıllarca anamazdık zaten değil mi? Asus, Lenovo, Samsung, MSI gibi firma isimlerini Toshiba ve HP'den daha sık duyuyorum şahsen. Acer'ın da oyunculara yönelik sistemleri var. Bu markalar arasında seçim yaparken bu çabuk bozulur mu sorusunu sormak çok gerekli değil. Onun yerine o markanın Türkiye'deki servis ağı, garanti hizmetleri, ihtiyacınıza yönelik konfigürasyona sahip modelleri gibi kriterler üzerinde yoğunlaşmak daha önemli.
Gelelim Tapi Gribi olayına. Tapir'e domuz göndermesi yapmışsın. Keşki biz kendisinden kurtulmadan yapsaydın bunu da bizi azıcık rahat bırakıp biraz da sana dadansaydı. Rahat bir nefes alsaydık. Şaka şaka. Organize Sanayi'de hastalık barınamaz zaten. Kendimizi de tamir etmeyi biliriz (bildiğimizi umuyorum en azından).
Kale gibi kal sen de Aykut

S Merhabalar
Derginizde bu ay içinde incelemiş olduğunuz (Kasım diyor) BenQ E2200HD ürünü çok ilgimi çekti. Bir BenQ kullanıcısı olarak markadan gayet memnunum ve bir sonraki monitör tercihimi yine bu markadan yana yapmak istiyorum. Ancak almak istediğim monitöre PS3'ümü bağlamak gibi bir amacım var. İncelemiş olduğunuz monitör bu iş için uygun mudur? Optik bağlantılı bir ses sistemine ihtiyaç duymadan, sadece bu monitörün mevcut ses çıkışlarından faydalanabilir miyim? Şimdiden teşekkürler.
Emre ULUSLU

C Emre Selamlar,
Bak dikkatli okumamışsın incelemeyi ama. Ürünün üstünde HDMI bağlantısı var gördüğün gibi. Hatta 2W'lık hoparlörleri var bir de üstünde. Yani sen konsolunu HDMI bağlayıp hem görüntüyü hem sesi monitöründen alabilirsin. Ürünün sol panelinde yer alan ses bağlantısından ister kulaklığa çıkış alabilirsin istersen bir ara kabloyla bilgisayarına giriş yapıp bilgisayarının ses sisteminden ses alabilirsin. Yani konsol kullanıcıları için temel ihtiyaçları fazlasıyla karşılayan, seni optik ses çıkışıydı, oydu buydu diye uğraştırmayan bir ürün eldeki. Güle güle kullanabilirsin. Görüşmek üzere.

S **Merhaba Kaan Abi**
Öncelikle biz oyungezerlere yaptığınız bu e-yardım için teşekkür ediyorum. Benim sorularımın biri donanımla ilgili, diğeri de genel olarak merak ettiğim bir şey.
Yeni bir sistem topladım; Windows Vista işletim sistemi, Intel Core 2 Quad Q8400 işlemci, 4GB OCZ Black bellek, MSI Nvidia GTX260 ve Asus P5KPL anakart. Sorunum şu; ben bu sistemde *Resident Evil 5* oyununu en yüksek detay seviyesinde saniye kare oranı canımı sıkmadan oynayabiliyorum. Ancak *Dragon Age: Origins* oynamaya kalktığımda açık alanlara geldiğimde performans yerlerde sürünüyor, oyun oynanmayacak hale geliyor. Vista'nın verdiği puana göre bu oyunu rahatça oynayabilmem gerekiyor. Sorun ne olabilir sence?
Diğer sorumsa bilgisayardaki resimlerin çözünürlüğü neye karşılık geliyor? Yani 1024x768 gerçekte kaç santimetre oluyor gibi? Bir de bilgisayarda bu çözünürlüğü Photoshop gibi programlarla artırabilir miyiz? Normal bir film afişi için ne kadar çözünürlük gerekli acaba?
Yanıtlarsan çok sevinirim Kaan Abi, iyi çalışmalar diliyorum.
Furkan ÖNAL

C Merhaba Furkan,
Ben teşekkür ederim bu e-yardımdan yararlandığınız için (enteresan bir yaklaşım oldu bu). Sistemin gayet iyi. *Dragon Age: Origins* oynayanlara hemen sordum mektubunu okuyunca. Serpil evde oynayıp yedi bitirdi oyunu, benzer bir sorun yaşamamış. *Aion* lejyonundan Noyan'a sordum ki aynı ayarda sistemleriniz, o da hiçbir sorun yaşamamış. Eh ben zaten test sisteminde bir sorun yaşamadan oynuyorum oyunu. Bu noktada oyunu hangi çözünürlükte ve ayarlarda oynadığını sormalıyım öncelikle. Sorun açık alanlarda mı çıkıyor gerçekten, yoksa uzak mesafelere baktığında mı? Belli efektler sırasında mı oluyor, yoksa bomboş araziye çıktığında mı? Eğer belli efektler sırasında oluyorsa önce bir ekran kartı sürücülerini güncelle. Yok efekt falan dersen o zaman sisteminin bir ısınma problemi olup olmadığına bak. Ekran kartının işlemcinin bir fanını temizle. Güç kaynağının yeterli ve sağlıklı çalıştığından emin ol. Belli sahneleri çizerken ekran kartın çok fazla güç çekiyor, güç kaynağın da bunu karşılayamıyor olabilir. Ya da fazla ısınıyor ve teklemeye başlıyor olabilir. Sonuçta *Resident Evil 5* ve *Dragon Age: Origins* kullandıkları teknolojiler bakımından çok farklı oyunlar ve *RE5* sistem yükü olarak biraz sudan kalıyor *Origins* karşısında.

Diğer sorunun cevabıysa biraz kafanı karıştıracak. Eğer resim 300dpi'sa 8,67x6,5cm'ye denk geliyor. Yok 72dpi'sa 36,12x27,09cm'ye denk geliyor. Web için kullanılan resimler genellikle 72dpi oluyor. Ama basılacak yayınlar, örneğin bizim dergimiz 300dpi çalışılıyor. Gazetelerse 80dpi. Film afişi mevzuuysa kafanı daha da karıştıracak. Afiş boyutları genellikle 50x70 yada 70x100cm olarak kullanılır. Şimdi sen Photoshop'unu aç. Yeni bir doküman oluşturmaya kalktığında sana çözünürlük, dpi ve benzeri sorular soruluyor. Bu verileri girerek sorularının cevabını alabilirsin farklı çözünürlükler ve dpi ayarları için.

Yanıtladım, haydi hep beraber sevinelim.
Kal sağlıcakla

Bir Tamir Atölyesini daha böylece bitirdik. Sayfalar azalmıyor ama gelen mektuplar uzuyor sanırım. 2 mektuba kadar düştük. Sonumuz hayrola. Bir iki sayfa daha kopartmaya mı uğraşsak acaba? Atölye gittikçe büyüyor. Bir türlü kabına sığmıyor. Neyse bakacağız bir çaresine artık. Siz bunları dert etmeyin. Tasanızı, sıkıntınızı, donanımla ilgili problemlerinizi bizle paylaşmaya devam edin. Adresimiz hep aynı: donanim@oyungezer.com.tr . Mutlu yıllar ve iyi bayramlar herkese.

ALIŞVERİŞ SEZONU BAŞLIYOR: AVA GİDERKEN AVLANMAYIN

Oyungezerlerden gelen bir grup mektup, yeni aldıkları ürünlerle yaşadıkları sorunları çözmemiz için yardım isteklerinden oluşuyor. Sorunların kullanıcı tarafını çözmek adına yardımcı olmaya çalışıyoruz bizler de. Ancak bazı mektuplar var ki direkt cinlerimi tepeme çıkartıyor. "Geri götürdüm, yardımcı olmadılar" şeklinde basitçe özetleyebiliriz bu mektupların içeriğini. "Yardımcı olmak zorundalar" diyorum, "e ama olmuyorlar" diye cevap geliyor yeniden. Bu yüzden bu gizli bilgiyi sizlerle paylaşalım dedik. Tüketici kanununun bizi ilgilendiren ana maddeleri aşağıdaki gibidir.



Madde 1- Bu Kanunun amacı, kamu yararına uygun olarak tüketicinin sağlık ve güvenliği ile ekonomik çıkarlarını koruyucu, aydınlatıcı, eğitici, zararlarını tazmin edici,çevresel tehlikelerden korunmasını sağlayıcı önlemleri almak ve tüketicilerin kendilerini koruyucu girişimlerini özendirmek ve bu konudaki politikaların oluşturulmasında gönüllü örgütlenmeleri teşvik etmeye ilişkin hususları düzenlemektir.
Kapsam
Madde 2- Bu Kanun, 1 inci maddede belirtilen amaçlarla mal ve hizmet piyasalarında tüketicinin taraflardan birini oluşturduğu her türlü tüketici işlemini kapsar.
Madde 4- (Değişik: 6/3/2003-4822/4 md.)' ikinci paragraf: Tüketici, malın teslimi tarihinden itibaren otuz gün içerisinde ayıbı satıcıya bildirmekle yükümlüdür. Tüketici bu durumda, bedel iadesini de içeren sözleşmeden dönme, malın ayıpsız misliyle değiştirilmesi veya ayıp oranında bedel indirimi ya da ücretsiz onarım isteme haklarına sahiptir. Satıcı, tüketicinin tercih ettiği bu talebi yerine getirmekle yükümlüdür. Tüketici bu seçimlik haklarından biri ile birlikte ayıplı malın neden olduğu ölüm ve/veya yaralanmaya yol açan ve/veya kullanımdaki diğer mallarda zarara neden olan hallerde imalatçı-üreticiden tazminat isteme hakkına da sahiptir.

23/02/1995 yılında yürürlüğe giren kanunun tamamına http://tinyurl.com/Tuketici adresinden ulaşabilirsiniz. Hakkınızı aramaktan çekinmeyin. Bilgisayar donanımları "bozulursa yenisini alırım amaaaan" diyeceğiniz türden fiyat etiketlerine sahip değil takdir edersiniz ki. Hem niçin kandırılasınız?





L.A.R.P.

BÜYÜKLERE OYUNLAR

– HAZIRLAYAN: OLGAY ERTEZ



Venedik'te safari yapan bir grup genç Dünya Miyoplular Günü etkinliklerini sabote etmek için harekete geçen birkaç ninjayla tanışır, olaylar gelişir... LARP buluşmalarının senaryoları çok çeşitli olabilir.

Hayatta bazı şeylerin tadı bir ömür boyu unutulmuyor, özleniyor, başka da hiçbir yerde bulunmuyor. En basitinden ne kadar kocaman da olsa evdeki LCD televizyona bakmak, sinemada film izlemenin yerini tutmuyor. Ama sinema da asla tiyatro gibi olmuyor. İzlediğim film ne kadar çarpıcı, ne kadar başarılı olursa olsun, etkisi en fazla birkaç gün sürüyor da ne zaman tiyatroya gitsem haftalarca aklımdan çıkmıyor. Ve sonra kendimi "tiyatronun yeri başkaymış" derken buluyorum evdeki son teknoloji görüntü ve ses sistemimin karşısında otururken... Ya konserler, operalar, müzikaller... Televizyonda konser kayıtlarını izlemek aynı tadı verir mi hiç? "Ah ben de orada olsaydım!" demekten başka ne geçiyor kafamdan? Filmi tek başına izleyince, sahnede birileri olmayınca, şarkılar tek başına söylenince... Bir şeyler eksik kalıyor şehirde, sinemada, tek başına olunca, insandan ayrılınca, uzaklaşınca... İşte size en basit haliyle modern insanın yalnızlığı. Oyunlar da öyle, neden olmasın? Çocukken oynadığım hırsız-polisin yerini tutar mı hiç *Call of Duty*? Ararsan arkadaşlarını, toplarsan hepsini bir köşe başına ve soğuk havaya, yağmura çamura aldırmadan tüm kafadarlarınla birlikte bir internet kafeye gidersen, bir hafta sonunu oyuna ama daha da önemlisi muhabbete, arkadaşlara ayırırsan tutar! İşin muhabbeti, içinde insan olan kısmı varsa tutar! İnsanı atarsak oyunlardan, ne kalır geriye? Büyüdük belki... Evet! Öyleyse oyundan mı vazgeçelim, yoksa insandan mı? Büyüdükçe artan sıkıntılarına ve yalnızlığına rağmen insanlar... Ölmeyen çocuk ruhu ve çürümeyen hayalleriyle toplanır hafta sonları bir yerlerde. Ve oyunlar oynanır kapalı bir sahnede... Ama ne seyircisi vardır, ne kurgusu, ne de sonu... Oyuncular kendileri için oynar, oyuncular özgürce oynar... İşte LARP böyle bir oyun, meraklısına dostlar...



Ülkemizdeki LARP etkinlikleri genellikle üniversitelerin fantezi ve bilim-kurgu kulüpleri tarafından düzenleniyor.



LARP'ın Türkiye'deki yerleşik geleneği, alet edevat açısından Avrupa'dakinden daha ekonomiktir. Bir adet beyaz atlet, bir mangal ve bir lastik top her şeyi çözer.

LARP'I AÇSAK DAĞILIR MI?

LARP olarak bilinen "Live Action Role-Playing" oyunları ülkemizde fazlaca tanınan bir oyun türü değil. Madem öyle, nedir ne değildir uzun uzun anlatarak işe başlayalım. Şimdi öncelikle masaüstü rol yapma oyunlarını duyduk mu? Bu konulara aşina mıyız? Hatırlarsak masaüstü rol yapma oyunlarında oyunu hazırlayan bir DM vardı. Oyunun kurgusundan, mekaniğine tüm ana hatlarını tek başına üstlenen DM, çaktırmasa da bir masaüstü rol yapma oyununun en aktif oyuncusudur. Diğer oyuncular sadece kendi karakterlerini oynar ve amaçları doğrultusunda rol yaparlar. DM ise bunları alıp tek bir zeminde eriterek müşterek bir hikâye ortaya koyar. Bir nevi çoklu hikâye anlatma ve canlandırma oyunu.

Kafanızda daha da netleşsin istiyorsanız klasik Türk sahne sanatlarındaki bir meddah olarak düşünün DM'i ama adım adım durup seyirciye soruyor "Sen olsan ne yapardın?" diye. Seyirci, meddahın anlattığı hikâyedeki bir karakteri seçerek, hikâyenin başından sonuna onun yerinde olsa, o ne yapardı onu söylüyor, meddah da hikâyesini bu kararlara göre yeniden yazıyor. Tabii bu yeniden yazılma süreci, şans ve karakterlerin özellikleri gibi unsurların hesaba katıldığı, zarla, kağıtla, kalemle olan, çok daha karmaşık ve profesyonel bir süreç. LARP ise tasvire dayanan meddahlıktan ziyade tuluattır. LARP'ın masaüstüne göre daha teatral oluşu da buradan gelir.

LARP'IN FARKI

LARP'ta masaüstünden farklı olarak bir kere kostüm vardır, belirli bir set vardır. Oyuncular ve DM (oyun kurucu) oyundaki durumu tasvir etmez, bunun yerine birebir canlandırır. LARP tuluat temellidir dedik, peki LARP'ın tuluattan, yani doğaçlama tiyatrodan farkı nedir ki ikisini ayırıyoruz?

Öncelikle tiyatrodan farklı olarak LARP'ta sanatsal kaygı yoktur. Ortaya eser koyma beklentisi aranmaz. Tiyatro gösterim amaçlıdır, LARP ise oynanma amaçlıdır. Bu nedenle LARP sadece oyuncusu ve oynatıcısı (yöneticisi-DM) için icra edilir. Oysa doğaçlama tiyatroda seyirci de bir unsurdur. Bu nedenle LARP amatör veya yarı-amatör, tiyatro ise yarı-amatör veya profesyonel bir disiplindir. Bir başka önemli fark da doğaçlama tiyatroda oyuncunun amacının oyunu *sergilemek*, LARP'taysa *kazanmak* olmasıdır. Oyunu kazanmak derken? Doğaçlama tiyatroda söz gelimi hemşire rolündeki bir oyuncunun esas amacı hemşireyi elinden geldiğince tiyatro oyununun kurgusuna uygun canlandırabilmektir. LARP'ta ise karakter değil, karakterin o hikâyedeki kişisel amaçları ön plandadır. Mesela asıl amaç bir hemşireyi kurguya uygun canlandırmak değil, kurguya uygun biçimde canlandırılan bir hemşireyi oyunu kazanmasını sağlayacak amaçlarına ulaştırmaktır. Mesela kimselere görünmeden baş hemşirenin odasındaki kayıtlara bakmak, dosyaları çalmaktır amaç. Diğer oyuncular, buna engel olurken bir yandan da kendi amaçlarını gerçekleştirmeye çalışır. Bu yüzden LARP'ta gizli amaçlar, ayak oyunları, taktikler olduğundan oyun kurucular (yönetmenler) hariç hiç kimse bir diğerinin gerçek yüzünü ve amacını açıkça bilmez. Bu sebeple de aynı kurgu ve senaryoyla başlasa bile iki LARP'ın finalleri farklı olacaktır. LARP bir yerde amatörlüğün başarısıdır ve bu sebeple hiçbir eğitim ya da yetenek gerektirmeden uğraşılabilecek bir hobidir.

OYUNUN DOĞASI

LARP'ın da çeşitleri var kuşkusuz. Ülkemizde oynanan LARP'lar da bu sebeple yurtdışında popüler olanlardan farklılık gösteriyor, hatta kendi tarzlarını çiziyor. Bu noktada dikkat edilmesi gereken, literatürde tek bir LARP tanımının olmayışı. Bu sebeple kafalar biraz karışabilir. Ama gayet de kolay bir şekilde fonksiyonlarına göre ayrıştırabiliriz LARP çeşitlerini. İlk olarak fiziksel adaptasyon temelli LARP'lara paintball ve lazer tag örnek olarak gösterilebilir. Hatta parkura dayalı, senaryolu doğa sporları da bu kapsamda yer alır. Ülkemizde uç spor

>>

İŞ HAYATINDA LARP

İnsan kaynakları ve kariyer yönetimi açısından LARP ne kadar duyulmamış bir kavram olsa da özellikle iş hayatı için bazı kilit taleplere cevap veren bir uygulama olabiliyor. Tamam biz LARP'ın kılıçlı, zırhlı, kapışmalı olanını seviyoruz belki ama bu oyunun profesyonel hayattaki karşılığı da son derece ilginç. Anlatayım...

Bilindiği gibi İK (İnsan Kaynakları) departmanı, pozisyonlara uygun adayları seçerken durumsal ve stres mülakatlarından da yararlanır. Özellikle yönetim ve ofis kadrosu için bu testleri yapılandırmak oldukça zordur. Diğer bir zorluğu da testleri adaylara tek tek uygulayıp puanlama yapmaktır. Oysa LARP bu mülakatlarda puanlama sistemini aradan çıkartabilir. Çünkü tüm adaylar, aynı senaryo dahilinde birbirine karşı yarışarak kendi puanlarını kendileri, rasyonel biçimde ve otomatik olarak verirler.

Uzun vadedeyse kimin hangi pozisyonlar konusunda gelecek vaat ettiğini, kimin hangi eksiklerinin olduğunu, kimin takım olmaya, kimin bireysel çalışmaya, kimin uzun vadeli, kimin kısa vadeli planlamaya uygun olduğuna bakmak için bir LARP organizasyonu düzenlemek son derece pratik bir çözüm olabilir.

Kısaca sosyal LARP oyunları iş kalitesini ve planlamayı artıran, diğer yandan da takım ruhu motivasyonları, hazine avı gibi diğer İK etkinliklerinden çok daha efektif bir aktivitedir. Tüm bunlara ek olarak yönetimi ve kurgulanması hariç hiçbir maliyeti olmadığı için uygulaması da oldukça ekonomiktir. Tüm bunlara rağmen İK'nın LARP ile tanışması dünyanın en çok LARP etkinliği düzenlenen ülkeleri açısından bile yeni sayılır.



Yurtdışındaki profesyonel LARP etkinlikleri, birkaç arkadaşın parlak fikirlerini birleştirmesinden çok daha fazlasını içeriyor.


Yüzük Kardeşliği bu hafta sahaya yedekleriyle çıktı (ve fena şekilde kaybetti).



GİZEMLİ İŞARETLER

Gizemli İşaretler, FrpNet sitesi tarafından düzenlenen bir hazine avı projesi. Bu proje kapsamında düşündürücü, yorucu, bulmacalarla dolu fakat bir o kadar da eğlenceli iki oyun düzenlendi. Ortalama on kişinin katılımıyla ve iki oyun yöneticisiyle düzenlenen Gizemli İşaretler'den kısaca bahsedelim.

Proje ilk başta Saygın Funda ile düşündüğümüz farklı bir *hazine avı* fikrinden ortaya çıktı. Bulmacalarla dolu, oyuncuların kafa yoracağı bir oyun yapmaktı kafamızdaki. Düşündük taşındık ve dedik ki, "biz bu insanlara ipuçlarını verelim ama ipuçlarının kalan parçalarını da kendileri bulsunlar". Evet, bu biraz hainceydi, biliyorum ama sonucuna bakılırsa doğruydu da. Sonrasında çıktık Taksim sokaklarına, vurduk kendimizi bir o sokağa bir bu sokağa. Gitmediğimiz sokak, girmediğimiz mekân kalmadı neredeyse. Her yerde farklı işaretler yakaladık. Sonra oturduk ve bu işaretleri birbirine bağladık. Kelime oyunlarıyla dolu ipuçları kartlarını sıralı bir şekilde verdik oyunculara ve başladık oyuna.

Her bir işaret kendine has bir çözüme götürüyordu oyuncuları ve onlar da doğru yerde olduklarına inandıklarında diğer ipucu kartını açıp etrafında bulunan yer isimlerini, sokak yönlendirmelerini, kapı numaralarını ve hatta bazen de bulundukları yerdeki bir ilandaki telefon numarasını kullanarak sıradaki mekâna ulaşmaya çalışıyorlardı. Tabii her macerada olduğu gibi işler istedikleri gibi gitmiyordu. Yanlış yerlere gidip tekrar bir önceki işarete döndüler çoğu zaman ve bazen de fikir ayrılıkları çıktı aralarında. Bu tür durumlarda fikir çokluğuna uyup devam ettiler yollarına. Bazı işaretlerde sadece bir nesneyi görmeleri yeterken bazılarında matematiksel bilgilere de ihtiyaç duydular.

Saatlerce süren araştırmalar, kafa patlatmalar ve fiziksel efor sonucunda oyuncular mutlu sona ulaşıp macerayı tamamladılar. Gizemli İşaretler dönem dönem yapılmaya devam edecek…
Oyun hakkında ayrıntılar için: http://www.frpnet.net/gizemliisaretler -**Kayra "Keri" Küpçü**



>> dalları geliştikçe bu tür LARP'lar da gelişecektir diye umuyoruz.

Diğeri psikolojik fonksiyonlu LARP'lar. Ortaçağ panayırları, oyun mekaniğine dayanan savaş canlandırmalarını bu türün örnekleri olarak sıralayabiliriz. Ayrıca bunlar nispeten pahalı ve büyük çaplı organizasyonlardır. Bu kulvarda ülkemizde çok fazla örnek olduğunu söylemek oldukça güç. Hatta hiç yok desek yalan olmaz. İngiltere'deki Lorien Trust, Kanada'daki Bicolline, Amerika'daki Darkon'u en ilgi çekici ve en profesyonel organizasyonlar olarak sayabiliriz. Neye benzediğini kafanızda canlandırmanız için şöyle anlatayım isterseniz. Genellikle 500-1000 kişilik bir Ortaçağ kasabası kurulur, insanlar oralara uygun kıyafet ve aksesuarlarıyla gelir. O dönemdeymiş gibi bir gün geçirilir. Hatta ortama uygun çadırlar, kamplar, barakalar kurulur, gece de panayır sürer. Kamp ateşi şarkıları, handa hazine avları... Asıl eğlenceyse finalde yaşanır: LARP oyuncularından kurulu iki ordu birbirine girer! Şimdi bu insanların birbirinin kafasını gözünü yarmadan savaştığını biliyoruz ama bunu nasıl başardıklarını pek bilemiyoruz. Hani özel silah ve kuralları var savaşların deniyor ama adım gibi eminim ki biz burada bunu yapmaya kalksak kesin olay çıkar. Çıkmasa bile 2000 kişinin "şakacıktan" da





olsa birbirine girdiği yerde en büyük katılımın polis panzerlerince gerçekleştirileceğini tahmin edebiliyoruz. Herhalde ülkemizde bu türde pek örnek olmamasının bir sebebi de budur.

FETİH GÜNÜ LARP MIDIR?

Bu arada Eyüp ve Fatih belediyelerinin her sene yaptığı Fetih canlandırmalarını bu türle karıştırmamak lazım. Tamam her sene zırhlar giyiliyor, kılıçlar çekiliyor, en az 300-400 kişi surlara çıkıyor. Bu noktadan bakıldığında bundan âlâ "Live Action Role" olur mu? Tabii ki olmaz ama unuttuğumuz bir şey var, o da "play". İstanbul Büyükşehir Belediyesi böyle bir organizasyon düzenlerken amacı "oyun" değil, "canlandırma". Bu sebeple belli bir oyun mekaniği kullanmıyor, zira öyle olsa her sene İstanbul'a farklı kapılardan girilirdi. Buna benzer daha pek çok örnek de verebiliriz. Ama ne zaman bu canlandırmaların birinde DM görürüz, bir hikâye ve oyun mekaniği eklenir sahneye, o zaman "oyun"dan bahsedebiliriz. O tarihe kadar da her kostümlü canlandırma bizim için LARP değildir.



HIRSIZ-POLİS







LARP'IN PEK ÇOK ÇEŞİDİ OLDUĞU DOĞRU AMA HER KOSTÜMLÜ CANLANDIRMA LARP DEĞİLDİR. BELLİ BİR ALTYAPISI OLAN AMA SONU OYUNCULAR TARAFINDAN TARAFINDAN SAPTANAN AÇIK UÇLU BİR KURGUNUZ VE BİR DM'İNİZ YOKSA MUHTEMELEN ETKİNLİĞİNİZİN ADI COSPLAY YA DA TİYATRODUR.

TÜRKİYE'DE LARP

Son LARP türümüz de sosyal fonksiyonlu olanlar. Adından da anlaşılacağı gibi sosyal fonksiyonlu LARP'lar oyuncuların sosyal yeteneklerini sınayan ve tamamen sosyal görevlerden oluşan bir türdür. Kabaca, oyunda gizli ve açık amaçlarınızı sosyal taktikler izleyerek diğer oyuncuları etkileyerek başarmaya çalışırsınız. Konusu cyberpunk dönemde bir şirket toplantısı, günümüzde geçen bir Birleşmiş Milletler toplantısı ya da bir devlet resepsiyonu olabilir, hiç önemli değil. Ama oyunun kurgusunda kazanmak için herkes birbirine ihtiyaç duyar ve mutlaka birbirlerini ikna etmek, ortaklık kurmak, uzun veya kısa dönemli planları ortak çıkarlar güdümünde başarmak gereklidir. Bu başlıkta Türkiye'deki LARP kültürünün oldukça geliştiğini söyleyebiliriz. Mesela Ankara, İstanbul, İzmir ve Eskişehir'de düzenli LARP organizasyonları yapılıyor. Bu türün bu kadar popüler ve tercih edilir olmasının ilk nedeni organizasyon ve bütçe konusunda diğerlerine göre nispeten daha az meşakkatli oluşu. En basitinden bir takım elbiseniz, müsait bir eviniz varsa kolaylıkla 10-15 kişilik bir LARP düzenleyebilirsiniz. Bu sayede özellikle Ankara ve Eskişehir gibi öğrenci kentlerinde evde LARP oynama kültürü oldukça gelişti. Diğer yandan sadece emek ve zaman gerektirdiği için öğrenciler, özellikle de üniversite öğrencileri arasında popülerlik kazandı. LARP'ın Türkiye'de duyulmasında ve yaygınlaşmasında üniversitelerdeki bilim kurgu ve fantezi kulüplerinin rolü de yadsınamaz. Yine de LARP, ülkemizde pek bilinen ve işlevsel yönü iş ve akademik çevrede tam olarak keşfedilmiş değil... Aslında bir Oyungezer LARP buluşması düzenlemek için son derece kışkırtıcı bir durum bu, belli mi olur?

Geçen sene yağmurlu bir kış günü, aylardan ocak, günlerden pazar... İstanbul hafta sonu tatilinin rehavetiyle sıcacık yatağında yuvarlanırken, bir grup üniversiteli, en şık takım elbiselerini giymiş Karaköy'deki Sabancı Üniversitesi İletişim Merkezi'nin önünde bekleşmektedir. Hepsi şık, hepsi de iyi giyimli 15-20 genç... Belli ki özenmişler bugün için. İyi de neden acaba? Yoldan geçmekte olan bir simitçi de bizim gibi merak ediyor: "Düğün mü var gençler? Siz kız tarafı mı?" İçlerinden biri, simitçinin merakını hiç de gidermeyecek bir yanıt veriyor: "Yok amcacığım, düğüne değil LARP'a geldi onlar..."

İlk defa oynadığım ve belki de asla unutamayacağım LARP etkinliği idi SUCON 2009 bünyesindeki *Battlestar Galactica'ydı*. Belki de bu yüzden LARP dendiğinde aklıma gelen yegâne oyun budur. Ama aklımda kalanlar ancak bir oyuncunun görebildikleri. Peki ya oyunun diğer tarafı, yapım aşaması? Merak ettik ve sizin için oyunu yaratan ekibe gittik. İşte karşınızda Battlestar Galactica'nın DM ekibi Ertunç Ertav ve Çağlar Kalaycıoğlu ile LARP'ın mutfağı...

Merhabalar Ertunç, bu ay okurlarımıza LARP'ın ne olduğunu anlatmaya karar verdik. Yılların oyuncu ve DM'leri olarak bir de size danışalım dedik, iyi mi ettik?

Ertunç: Gerçekten de iyi ettiniz, hele de LARP'ın ülkemizde hak ettiği ilgiyi bulamayan, hakkında çok kısıtlı bilgiye sahip olunan bir oyun türü olduğunu hesaba katarsak... Oysa LARP ortamı, masaüstü oyunlardan çok daha sıcak ve insanı içine çeken bir yapıya sahiptir. Adından da anlaşılabileceği gibi "Live Action" temelli rol yapma oyunları, büründüğünüz rolü sanki tiyatro sahnesinde oynar gibi sürekli bir hareketlilik içinde ele alır. Takdir edersin ki bir masaüstü oyunda bunu sağlamak son derece zordur, bu yüzden çoğunlukla karakterinizin hareketlerini tasvir etmekle yetinirsiniz. Oysa LARP'da tasvir gereksizdir, çünkü siz onu zaten birebir gerçekleştirirsiniz.

LARP'ın kapsamı oldukça geniş, peki siz bunun hangi tarafında durmayı tercih ediyorsunuz?

E: Küçükken oynadığımız hırsız-polis, LARP'lara en basit örnek mesela. Bu oyunlarda ana etken hayal gücümüzle gerçeği anlama çabasıydı. Ellerimizdeki plastik tabancalarla polis olur, gazoz kapakları dolu poşetlerle kaçan hırsız rolündeki arkadaşlarımızı kovalardık. Derken büyüdük ve oyuncaklarımızı geride bıraktık çünkü var olanı anlama çabamız son buldu. Bazılarımız plastik tabancalarımızı bırakıp ellerimize laser tag veya paintball silahları alsa da artık hırsız-polis değil Kırmızı Takım ve Mavi Takım'dık.

Şu anda oynadığım ve oynattığım LARP'larsa bunlardan tamamen farklı. Bu oyunların ana ekseni adrenalin ya da "büyüklerin" hayatını yeniden keşfetme çabası değil. Aksine tüm dinamikleri, kaybettiğimiz çocukluğumuzu ve yaratıcılığımızı yeniden kazanma çabası üzerine kurulu. Ama tabii ki büyüklerin dünyasından da kopamıyoruz. Mesela entrikalar, çıkar hesapları, gizli antlaşmalar... Yaş ilerledikçe galiba oyunların eğlencesi koşup zıplamaktan çok akıl oyunlarına kaymaya başlıyor. Ama özünde LARP'ın tanımı basit; bir grup insanın karakterlerini canlandırdıkları bir hikâyeyi anlatmaları.

-Derken Çağlar elinde bir fincan çayıyla çıkagelir-

Merhabalar Çağlar, biz Ertunç'la hafiften konuya girdik gibi. En son LARP'ın içimizdeki çocukla bağlantısından bahsediyorduk. Bu arada LARP oyuncularının yaş ortalaması oldukça yüksek. Sen bunu nasıl açıklıyorsun? LARP için büyüklere oyunlar diyebilir miyiz?

Çağlar: Öncelikle beni beklemeyerek iyi yapmışsınız... *(Gülüşmeler)* LARP'ın yaşça büyük insanlara daha çok hitap ettiği doğru çünkü LARP gelişmiş iletişim kabiliyetleri ve hayat tecrübesi gerektiren bir oyun türü. Hatta yaş ve hayat tecrübesi arttıkça daha da zevk alındığını söyleyebilirim. Asıl değinmemiz gereken şey insanların içindeki çocuk. İçindeki çocuğu kaybederek büyümenin makbul olduğu bir kültürde koca koca adamların oyun oynaması gerçekten sık karşılaşılan bir şey değil. Bu yüzden biz LARP oyuncuları, içindeki çocuğu kaybetmeden hâlâ oyun oynayan koca koca adamlarız.

Peki LARP'ın eğlenceli kısmı nerede başlıyor? Rol yaptığını bilerek "oyunu" kazanmakta mı, yoksa role odaklanıp "oyunu" unutmakta mı?

E: Oyuncusuna göre değişiyor aslında. Bazısı hayal gücüne teslim olmayı seçiyor ve bambaşka diyarlara gidiyor, bazısı da sadece "kazanmak" için oynuyor. Kimi oyuncular rollerine odaklanıp oyunu o kadar unutuyorlar ki oyun yöneticileri olarak onlara bu gerçeği hatırlatmamız gerekebiliyor. Kimi oyuncular da rol yapmayı bir kenara bırakıp sadece kendilerine verilen veya kafalarında kurdukları amaçlara ulaşmak için çaba gösteriyorlar ve bundan zevk alıyorlar. Tecrübelerime dayanarak amaçlarını unutmayan ancak karakterlerinden de kopmayan oyuncuların, LARP'ta verilen görevlerinde başarısız olsalar bile en fazla eğlenenler olduklarını söyleyebilirim.

2009 SUCON'daki Battlestar Galactica LARP'ı kaç kişilik bir ekibin ürünüydü? Ne kadar zaman aldı bu oyunu yaratmak?

E: Oyunun yapımını Çağlar'la birlikte üstlenmiştik. Yaklaşık üç ay boyunca gündelik sohbetlerle gelişen oyunu, son iki haftada kağıda dökmeye başladık. Bütün karakterlerin yazımı, ana ve yan konuların tam olarak toparlanması ve final düzeltmeleri ise son üç günü kapsayan yoğun bir çalışma sürecinin ürünü. RYO camiası olarak son güne yaklaşıldıkça çalışmaya başladığımız tartışılamaz bir gerçek ama yine de belli bir birikim olmasaydı bu kadar kısa zamanda o oyunu ortaya koyamazdık sanırım.

Bu süreçte size yol gösteren kaynaklar nelerdi? Bir kaynak kitabı var mı LARP oynatmanın?

Ç: Arkaplan hikâyesi için Battlestar Galactica dizisinin yanında, diziyle ilgili piyasadaki az sayıda yazılı materyalin hepsini toplayıp okuduk. Oyunun hikâye ve mekanik olarak tamamını, eski LARP oyunculuğu ve yöneticiliği deneyimlerimize dayanarak yaptık. BSG'nin resmi kart oyununun (Pyramid) kartlarını SUCON 2009 ve METUCON 2009'daki oyunlarımızda şans faktörüne bağlı olasılıklar dahilindeki bazı işler için kart çekmek şeklinde kullandık.

E: LARP hakkında bazı kitaplar varmış, biz de yeni yeni duyuyoruz ama ne yalan söyleyeyim hiç ihtiyacımız olmadı. Büyük firmaların çoğunlukla ticari kaygılarla üretilen LARP kitapları, asla dost tavsiyelerinin yerini tutmuyor.

Peki son olarak ister LARP oynamaya, isterse de oynatmaya merak salanlara tavsiyeleriniz nedir?

E: Kambersiz düğün, LARP'sız convention olmaz. O yüzden üniversite ya da bağımsız bilim kurgu ve fantezi kulüplerinin organize ettiği buluşmaları mutlaka takip etsinler. İlla ki bir LARP olur. Bilmiyor musun da bu bana soruyorsun Olgay? Tüm buluşmalarda karşılaşıp durmuyor muyuz zaten? SUCON 2010'da da görüşüyoruz, ona göre...



EKRAN DIŞI



Tenk Yu Roll!

Ekim ayının Ekran Dışı'sında bahsetmiştik Roll'un kapanma ihtimali olduğundan. Sakındığımız gözümüze çöp battı, korktuğumuz başımıza geldi ve diğer birtakım felaket tellalı deyimler eşliğinde kapanma haberini aldık sarardıkça güzelleşen derginin.

Önce içimde bir şeyler sızladı haberi okuduğumda. Ama sonrasında bu durumun, *mevcut olanın duvarları arasında sıkışıp kalmanın eziyetinden kaçma isteği, başka bir boyut arayışı* olduğunu fark ettim. Tıpkı Roll'u ortaya çıkaran şeyin maddi kaygılar olmaması gibi, Roll'un kapanmasının asıl sebebi de ekonomik kriz değildi. Öyle olsaydı, bu hikâye 13 sene boyunca süremezdi zaten. Roll'cuları azıcık tanıyan herkes gibi biz de, üretebilmenin dayanılmaz cazibesinin altında ezilmektense rahat durmamayı tercih edeceklerini ve bir kez daha şeytana uyarak bizi senelerdir alıştırdıkları bu zevkten mahrum bırakmayacaklarını az çok tahmin ediyorduk. Nitekim yanılmadık ve Roll ekibi yeni bir proje üzerinde çalıştıklarının haberini verdi tüm sevenlerine. Şimdi bize düşen beklemek ve takibi sürdürmek.

Giden sevgilinin ardından ağlayıp zırlamak değil benimkisi; bıraktıklarına bakıp "yine de güzeldi be" demek. Hoşçakal Roll ve tüm o güzel yazılar için teşekkürler.

DAMLA PINAR GÖK

MONKEYS • JUSTIN ADAMS • BİRSEN TEZER • MIKA • BRIAN ENO • İMAM BAILD
ROLL
112480 kasım 2009/11 7.5 TL
the beatles
BENİMLE OYNAR MISIN?
ROLL 144

EKRANDIŞINDAKİLER

11. Uluslararası İstanbul Bienali

İNSAN SANATLA YAŞAR

Brecht'in *Üç Kuruşluk Opera* eserinin ikinci perde kapanış parçası olan "İnsan Neyle Yaşar?" başlığıyla gerçekleşen 11. Uluslararası İstanbul Bienali geçtiğimiz ay sona erdi. Her işimde yaptığım gibi, buna da son gününde gidebildim. Açıkçası birkaç eser dışında beklentilerimin pek bir altında kaldı.

Antrepo dışındaki salonlardan çıktığımda büyük bir hayal kırıklığı yaşayarak kendimi en yakın büfeye attım. Antrepo ise üç salon arasında en iyisiydi, özellikle Marwan'ın portre çalışmaları tüm bienal kapsamı içinde beni en çok etkileyen eserler oldu. Ama bu senenin en yoğun çalışılan alanı video art'lardı, sayıları son derece fazlaydı. Aralarında en beğendiğimse Nevin Aladağ'ın rüzgârı, suyu ve sokak merdivenlerini kullanarak meydana getirdiği "Şehir Sesi" adlı serisiydi.

Onun dışında neredeyse tüm çalışmaların "abartı derecede" politik bir eleştiri kaygısı taşıması ve bunu insanın gözüne sokması, bienalin tema sorusuna "insan yaşayamaz" gibi bir cevap etkisi yarattı. Siyaset günlük yaşamla dirsek temasında bulunmalı tabii ki ama bence sanatın içine bu kadar girmemeli (etmemeli)... **–Berkant**



Marwan, 60'larda Soyut Ekspresyonizme alternatif olarak çıkan Yeni Figürasyon akımının öncülerinden. Eserlerinde yüzlerin tasvirinde renk ve oranlarla farklılıklar yaratıyor, yeni şekiller oluşturuyor. Yabancılaşma ve paranoyayı derinden hissettiren portreleriyle dikkat çekiyor.

V 2009

REMEMBER REME... PARDON, BU BAŞKA V!

Yeni diziler birbiri ardına başlarken, ilgimi çeken bir yapım oldu V. Tam da bambaşka bir V'nin etkisindeyken gelmesi apayrı bir kafa karışıklığına neden olsa da, *Vendetta* değil *Visitors*'ın baş harfi burada bahsettiğimiz V.

Dünyanın 29 önemli şehrinin üzerinde beliren devasa uzay gemileriyle, hızlı bir şekilde başlıyor hikâye. Visitors (Ziyaretçiler) denen insan görünümlü uzaylılarımız (Doğan görünümlü Şahin misali) insanlarla yüksek teknolojilerini paylaşmak karşılığı, su ve mineral gibi basit ihtiyaçlarını karşılamak istiyorlar sadece. "Barış için geldik" diyorlar gözlerimizin içine baka baka, ama bu ne kadar inandırıcı, ne zamandır buralardalar? Bu ufak soru ilginizi çektiyse, en azından ilk bölüme göz atmanızı öneriyorum.

İsim ve tema bir yerden tanıdık gelmiş olabilir. Evet, 1983 yapımı V mini serisinin (2 bölümcük) yeniden yapılmış hali aslında bu. *4400*'ü izlemiş olanlar açısından da V bir yerlerden tanıdık gelecek, çünkü V'de bir parça 4400 havası var. Oyuncu kadrosu da gayet aşina yüzlerden oluşan V'de dinden polise, habercilikten fenomenlere kadar çeşitli konulara farklı bir bakış var, en azından şimdilik öyle bir izlenim bırakmayı başardı üzerimde.

Ben bu yazıyı yazarken sadece ilk bölümü çıkmıştı, siz okurken muhtemelen dördüncü bölüm yayınlanmış ve sezon içi tatili başlamış olacak; sonra okuduk ama dizi kayıplara karıştı demeyin. 13 bölüm sürecek ilk sezonun sonunda bakalım bu insanların ve bakış açılarının hikâyeleri onları nerelere götürecek... **–Emre İ.**

Dread

BİR BARKER KLASİĞİ

Beni tanıyanlar Clive Barker'a hayranlığımı iyi bilirler (aslında bu da tam Ekran Dışı konusuymuş). Bu acayip yetenekli adamı muhtemelen çoğunuz Undying ve Jericho ile tanıyorsunuz ama aslında kendisi müthiş bir korku yazarıdır ve benim en sevdiğim kitaplar arasında bulunan Kan Kitapları'nı (Books of Blood) yazmıştır. Bu kitaptaki birçok öykü zaman içinde beyaz perdeyle buluşmuş olsa da Candyman dışında gerçekten 'olmuş' diyebileceğim bir uyarlamaya rastlamamıştım; ta ki Dread'i izleyene kadar (Midnight Meat Train de fena değildi aslında, hakkını verelim).

Dread, Anthony DiBlasi'nin ilk yönetmenlik denemesi ama hikâyeyi çok iyi özümsediği için ortaya harika bir iş çıkarmış. Film, hikâyeyle bire bir gitmiyor ama temeli olduğu gibi korunmuş. Konu çok kabaca şu şekilde: Genç öğrencimiz Steve, güzel arkadaşı Cheryl ile birlikte Quaid isminde başka bir öğrenciyle bir araştırma projesi üzerinde çalışmaya başlar. Araştırmanın konusu 'korku'dur, nelerden korkarız, üstesinden gelmek için ne yaparız, ne kadar ileriye gidebiliriz gibi sorulara cevap aranır. Ancak Quaid biraz fazlaca takıntılı bir adamdır, bu projeyi Steve ve Cheryl'e yönlendirecek ve onlara gerçek kâbusu tattıracaktır.

Tattırmak dedim de, ben özellikle de hikâyedeki can alıcı bir sahnenin nasıl uyarlandığını çok merak ediyordum ve beklediğime değdi. Mideniz kalkabilir, uyarmadı demeyin. Ancak filmi 'ürkeceğim, tırsacağım' diye izlerseniz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz çünkü filmin türü asıl olarak psikolojik korku. Unutmadan, filmi beğenirseniz mutlaka ama mutlaka Kan Kitapları'nı da okuyun ve Barker'ın hayal gücünün tanımsız sınırlarını kendiniz görün. **–Eser**

Clive Barker'ın otuz öyküsünden oluşan Books of Blood ilk kez 1984'te yayınlandı. Altı ayrı kitap olarak piyasaya çıkan (kapak çizimlerini Barker'ın yaptığı baskı, en değerlileridir) ilk halini, her biri üç kitabı içeren ikili set ve son olarak da altı kitabı birden içeren tek bir kitap takip etti.

Amethystium

ARTIK UÇABİLİYORUM

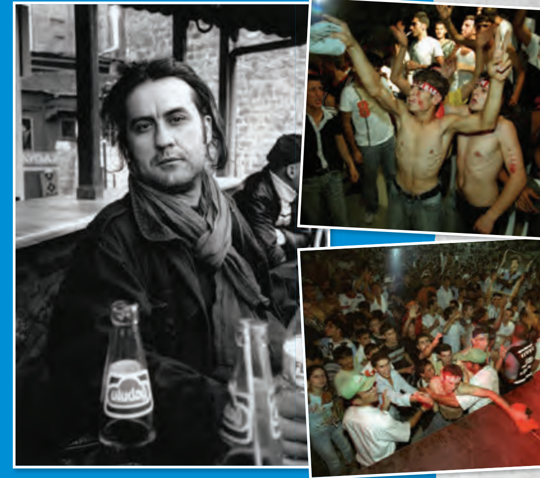
Dünyada huzuru arayanlar ve kendi içlerinde bir hal değişimine tanıklık etmek isteyenler için başvurulacak kapılardan biri de New Age akımı ve onun alt kollarıdır. Amethystium ise çoğunlukla metal müzik dinleyen biri olarak benim, yakın zaman içerisinde rastladığım ve küçükken kuzenimin Enigma kasetlerini aşırdığımdan beri dinlemekten en çok keyif aldığım müziklerden biri oldu diyebilirim.

Norveçli müzisyen Øystein Ramfjord'un bir projesi bu; yegâne amacıysa kendi deyimiyle sesin içerisinde hayali dünyalar yaratıp farklı duygular yaşatmak. Başarıyor mu? Hem de nasıl... Etnik-elektronik ezgilerin arasında kendinizi bir anda Tibet'te bir dağın tepesinde ya da doğrudan bulutların üzerinde bulabiliyorsunuz. Toplam dört stüdyo albümü var, başlangıç için *Emblem* adlı seçmece parçalardan oluşan albüm önerilebilir. Aşağı yukarı tüm parçalar güzel ama özellikle *Arcus*, *Fable*, *Dreamdance* ve *Meadowland* benim favorilerim. Çocukluğunuzdan kalma bir alışkanlığın faydalı bir getirisi olarak dinleyin. Çalışırken huzur bulmak veya ruhunuzda açılan yaraları iyileştirmek için de dinleyin. Her türlü dinleyin Amethystium'u.

Varlığın bir ruhu ve ruhun halleri varsa, ispatlamak için maddeden ayırıp kaç gram olduğunu ölçmemiz gerekse bile, hissetmek için tek ihtiyacımız olan şey müzik. Bunlardan hangisinin bir diğerinin kaynağı olduğu ya da verilen isimler önemli değil. Vücudunuza bir ürperti yayıldığında sebebinin odanızın ısısı mı yoksa o an beyninize iletilen titreşimlerin içinizdeki yankısı mı olduğundan şüphe duyabiliyorsanız eğer , siz de bunları hissediyor ve yaşıyorsunuz demektir. –**Eren**



Rahatlama, pozitif duygular aşılama ve ruhani aydınlanma gibi gayeler üzerine kurulan New Age müzik, zaman zaman aynı adlı düşünce sisteminin bir parçası olarak meditasyon amacıyla da kullanılır. Ve hayır, sandığınızın aksine bu müzik türü "kilise müziği"nden ibaret değildir.



Haluk Çobanoğlu Arabesk

MÜZİK DOĞUDAN BATAR VE CAN YAKAR

Çok küçük yaşlardan beri öğretirler bize "Doğu'yla Batı'yı birleştiren topraklarda" yaşadığımızı. Hayatımızın her evresinde karşımıza çıkan (ki şahsen çok memnunum ben bu durumdan) doğu-batı sentezinin -biraz daha doğuya kayan- en büyük yansımalarından biridir arabesk.

Haluk Çobanoğlu'nun, Theodor Wiesengrund Adorno'nun "her müzik türü, toplumun bütününde var olan çelişkilerin ve gerginliklerin izini taşır" sözünden yola çıkarak dokuz senedir üzerinde çalıştığı *Arabesk* adlı fotoğraf sergisi 24 Aralık'a kadar İstanbul Hatırası Fotoğraf Merkezi'nde. İstanbul'daysanız mutlaka bir göz atın derim. –**Damla**



Paranormal, "normal dışı", "normal ötesi" anlamına gelir ve telepati, psikokinezi gibi psişik fenomenleri, bilinen fizikokimyasal yasalarla açıklanamayan olayları belirtmek üzere parapsikolojide kullanılır. Supranormal teriminin yerini almak üzere, İngiliz psişik araştırmacı Walter Whately Carington (1884-1947) tarafından ortaya atılmıştır.

Paranormal Activity

YA UYURKEN YALNIZ DEĞİLSEK?

Siz bilemiyorum ama benim ufaklıktan kalma bir "rahatsızlığım" vardır. Eğer ben uyurken evin bir köşesinden sesler geliyorsa ve bunlar tıkırtının ötesindeyse ya "kedidir" ya da ses çıkaran "başka" bir şeydir. Şimdiye kadar hiç kedi beslemediğimi düşünürsek, bu sesi her duyduğumda kalkar, kaynağını ararım. Sonuç da hep hüsran olur, oturur kafayı yerim… Paranormal Activity de benzer bir konuya parmak basıyor sayın okuyucu.

Katie ve Micah, orta halli bir Amerikan çiftidir ve Katie, benim gibi "sesler" duymaktadır. Bir kamera alıp yatak odasına yerleştirirler ve geceleri neler olduğunu görmek, dinlemek isterler. Filmin Blair Cadısı'ndan ayrıldığı nokta da budur. Ortada bir "şeyin" olduğu gerçektir ama bu izleyiciye asla gösterilmez. Gördüğünüz şey aslında tamamen sizin korkunuzdur ve Paranormal Activity, sizi kendinizden korkutmayı sonunda başarır.

Sessizlikten ve karanlıktan korkanların izlerken kasılıp kalacağı bu yapım, 15 bin dolar gibi komik bir rakama çekildi ve iki başrol oyuncusu da sadece 500'er dolar para aldı. Filmin şu andaki Amerika gişesiyse 100 milyon doları geçmiş bulunuyor. Filmin sinemadaki sonu Steven Spielberg'ün tavsiyesi üzerine yazılmış ama şu anda bildiğimiz başka bir alternatif sona da sahip (DVD'sine iki son daha eklenecek diyorlar). Belirtmekte fayda var, film sadece "takıntılı" izleyicilere gerilimli gelecektir. Geri kalan kitle pek sevmeyebilir. Yine de, Aslan Yürekli Rişar'ların bile huzurunu kaçıracağına emin olduğum en az bir tane sahnesi var Paranormal Activity'nin, öneririm. –**Volkan**

Hans Joachim Buddecke Çanakkale Üzerinde Bir Şahin

ÇANAKKALE'DE GÖKLERİMİZİ BİR ALMAN SAVUNDU

Çanakkale Savaşı üzerine yazılan kitapların çoğu kara ve deniz muharebeleri üzerine yoğunlaşmıştır. Oysa hava savaşları üzerine yayımlanan kitaplar çok azdır. Tarihe meraklı birisi olarak bu kitabı raflarda gördüğümde halkımız tarafından El Schahin (Şahin) takma adı yakıştırılan genç Alman pilotu Buddecke hakkında hiçbir şey bilmiyordum. Zaten o da tarihe geçeceğini, bizim onun hakkında bir şeyler bileceğimizi muhtemelen düşünmemişti. Çünkü o tarihlerde tutmakta olduğu günlüğünü şans eseri babasının eline geçmemiş olsa böyle bir kitap da yazılamayacaktı.

Çanakkale Üzerinde Bir Şahin'de yalnızca pilotun o dönemde yaptıklarını okumuyoruz, savaştan önce ve savaş sırasında havacılığın gelişimini de öğreniyoruz. Uçak kullanmayı neredeyse tamamen kendi kendine öğrenen ve zamanla usta bir pilota dönüşen Buddecke, bir yandan da havacılık tarihine ait ipuçları sunuyor. Ayrıca Çanakkale Savaşı'nda karşımızdaki düşmanın hem uçak hem de balonlarla keşif yeteneğinin üst düzeyde olduğunu öğreniyoruz. Ama Buddecke ve arkadaşları bu cepheye gelerek tüm dengeleri değiştiriyorlar ve İngilizler artık eskisi gibi hava sahamızda boy gösteremiyor. **–Burak**





The Flaming Lips Embryonic

SO EMBRYONIC, IT'S ALL RIGHT

Deneyselliği seviyorum, ritmi de, müziği de. Flaming Lips'i çok seviyorum o yüzden, Flaming Lips'in Embryonic'ini de. Zira Embryonic'te Flaming Lips'in sound'u "aa Flaming Lips" dedirtecek kadar tanıdık ama "aa ne güzel olmuş yeni sound" dedirtecek kadar da değişik olmuş. Elektroniğin yerine ağırlaşmış gitar tınıları, dolayısıyla pop ve danstan rock'a kaymış bir müzik var, yine piyanolar ve synthesizer'lar var tabii ama standart rock enstrümanları çok daha ağır kullanılmış Embryonic'te. Geri kalansa bildiğimiz Flaming Lips, yani hâlâ dinlerken sabit duran bilumum ev eşyasının etrafında koşma isteği duyabiliyoruz. Bu yüzden, Soft Bulletin'den sonraki inişi durdurup durdurmadığı sizin o inişi ne kadar hissettiğinize bağlı. Ama iyi bir albüm olup olmadığını, eğer bu türü seviyorsanız, tartışmaya bile gerek yok. Bir de zaten Flaming Lips'in Dark Side of the Moon remake'i yaptığını öğrendik ya... Wayne! Kap grubu Türkiye'ye gel artık! **–Yiğitcan**

Mary & Max

HATRINA GELİNCE YAZ BAZI BAZI

"Her izleyişimde beni perişan ettiniz, eksik olmayın sevgili beyefendi."
Mary & Max'i ikinci izleyişimden sonra, filmin izleyende uyandırdığı mektup yazma isteğinin de etkisiyle bu buruk animasyon filmin yazarı ve yönetmeni olan Adam Elliot'a böyle başlayan bir mektup yazdım; filmin masumiyeti beni çok hırpaladı çünkü. Masumiyet dedim ama türü kara komedi olan, çoğu animasyondakinin aksine karakterleri irkiltici derecede çirkin görünen (film bittiğinde hepsini çok sevimli olarak hatırlamaksa şüphesiz hikâyenin başarısı) ve alkol bağımlılığı, din, cinsellik gibi çıkışsız konulara değinen Mary & Max'in olası izleyici kitlesinin kesinlikle çocuklar olmadığını da belirtmeliyim.

İçeride ve dışarıda oldukça yalnız olan 8 yaşındaki Mary'nin rehberden rastgele bir adrese mektup yazarak, sosyal hayatıyla başı dertte olan 44 yaşındaki Max'i bulmasıyla başlayan iletişimi anlatıyor film.

Filmin karanlığını bozmayan dolaysız komikliği, ruh hallerini renkleriyle bile anlatabilen usta işi görüntüleri, ele aldığı gündelik konuları klişelere yüz vermeden işlemesi, ama en çok da aşk meşk gibi konulardan farklı olarak izleyiciye aktarması hiç de kolay olmayan arkadaşlık temasını olanca güzelliği ve can yakıcılığıyla anlatması beni canevimden vurdu. Öyle ki, filmin tek kusuru olarak bir tek son çeyreğinde zamanın fazla hızlanmasını sayabilirim. Bir de, benim yaptığım gibi, Mary kadar cana yakın ama Max kadar gerçekçi bir arkadaşınızla izlerseniz filmi, sonunda ondan şu sözleri duyabilirsiniz; "A dostlar nedir bu halin? Bu ağlamış yüzünü gören kırk yıllık yola kaçar". **–Emre Ü.**









Adam Elliott, stop-motion metodunu kullanarak, Mary & Max dahil olmak üzere beş tane animasyon filmi yazdı ve yönetti. 2004 yılında Harvie Krumpet ile En İyi Kısa Animasyon Film Oscar'ını kazandı. Emre'nin mektubuna ise cevap yazmadı (şaş da kal).

Güven Çatak
Sanat için oyun, oyun için sanat!



BİTTİ!
VE BİRÇOK ŞEYİ BAŞLATTI...

Bilemiyorum kaçınız beni ve bunca aydır doktora yaptığımı hatırlıyor, ama artık bitti. Altı yıllık macera, jüri denilen beş başlı oyun sonu canavarına dersini vermemle noktalandı. Güzel günler beni bekliyor derken bu defa da askerlik kapımı çaldı. Malum yaş haddi. Neyse ki bahara kadar buralarda, bu sayfalardayım. Yazmak tuhaf geliyor uzun bir aradan sonra ve biraz da zor. Akademik formatların kasvetini halen atamadım belki de. En iyisi hiç beklemeden suya atlamak.

İnsanın içi dışı tez olunca pek fazla bir şey yapamıyor ama bir yandan da içi içini, dışı dışını yiyor. Tezde n'aptın diye soruyorsanız, 'ciddi' bir oyun yaptım; şu eğitim amaçlı kullanılanlardan. Adını da "Temel Tasarım Oyun Parkı" koydum ve pek yakında bir blog açarak paylaşıma açmayı umuyorum. Tezle uğraşırken ister istemez oyunlarla ilgili birçok başka araştırma ve çalışmayla da karşılaştım. Size biraz onlardan bahsetmek istiyorum.

Augmented Reality ve *Pervasive Computing* gibi melez yaklaşımlar oyun dünyasını yeniden yapılandıracak, oyuncuları ekranın başından kaldırıp sokağa dökecek gibi. Yeni medyanın 'yenisi' artık oyunlar. Reklamları sadece izlemiyor veya cep telefonlarıyla sadece konuşmuyoruz, oynuyoruz da. Oyunlar ve teknolojileri ile sanat yapıtı üretmek de oldukça revaçta.
Gamescenes adlı kitap, oyun ve oyuncu kültüründen beslenen birçok sanat işiyle dolu; yerleştirmelerden fotoğraf serilerine kadar oyunların güncel sanat ortamı için ne kadar zengin bir kaynak olduğunu belgeliyor.

Aram Bartholl da bu uyanık sanatçılardan biri. Popüler oyunları kamusal alana gayet eğlenceli bir şekilde taşıyor (datenform.de). *Jason Rohrer* ise oyunları alet etmiyor sanata, bizzat sanat oyunları yapıyor. Çeşitli duyguları tetiklemek üzere 8-bit etkileşimler sunuyor (hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer); oyunu bitirmek için o duyguyu anlamanız gerekiyor. Geçtiğimiz ay gerçekleşen *amber* festivalinde tanıştığım *Ivor Diosi* de sanatı için oyun teknolojilerinden faydalanıyor ve "gerçeklik: gelmiş geçmiş en kötü oyun" diyor. Özellikle *Unreal Tournament* editörünü kullanarak, bir anlamda 'modding' yaparak işler üretiyor. *Julian Oliver*, artırılmış gerçeklik teknolojisinden faydalanarak "levelhead" ile kullanıcıya bir tür Escher döngüsü; hafızaya yönelik mekânsal bir deneyim yaşatıyor (julianoliver.com). Özetle, yeni medyanın öncüleri, bundan sonra olacakları izlemek için çok iyi birer sebep veriyor bize.







SON GONG
FİLM BAŞLAMAK ÜZERE

Artırılmış gerçeklik, bu ara filmlerin de promosyon gözdesi. Bu ay vizyona girecek olan *Avatar* da oyuncak niyetine bu olaya girmiş filmlerden biri. Evet, James Cameron'ın yıllardır uğraştığı ve hardcore 3D sahneler içeren Avatar, en sonunda seyirciyle buluşuyor (bu arada bu o 'Avatar' değil, hani şu meşhur çizgi dizinin çok beklenen film adaptasyonu; bildiğim kadarıyla isim hakkı yüzünden yönetmen Night Shyamalan filmi için *The Last Airbender* ismine razı olmuş). Bu ay vizyona girecek başka bir fantastik yapım da süper video kliplerinden tanıdığımız Spike Jonze'un *Where The Wild Things Are* adlı filmi. Biraz erken olacak ama Mart ayında Tim Burton'ın *Alice in Wonderland*'i ile Terry Gilliam'ın *The Imaginarium of Doctor Parnassus*'u da gösterime giriyor ki her ikisi için de sabırsızlanıyorum ve askere gitmeden görebileceğim için çok şükür diyorum.

Aslında bir sürü filmin çoktan sinemalarımıza gelmiş olması gerek ama sanırım Türk filmlerinden fırsat kalmıyor. Hele bu ara, niteliksel değil ama niceliksel anlamda tam bir patlama söz konusu. Neyse ki Türk çizgi roman aleminde durum tam tersi. Yaşayan ölüler İstanbul'da, 'Zombistan' kitapçılarda! Web sitesinde yer alan 'istila güncesi' de şimdilik iki kitap olan bu çizgi seriyi gayet eğlenceli bir şekilde tamamlıyor (zombistan.com).

Aslında içimde dışımda daha çok şey var anlatılacak ama bu aylık benden bu kadar. Önümüzdeki aylarda ilginç haberlerle tekrar görüşmek üzere.





UMINEKO NO NAKU KORO NI WHEN THEY CRY 3

CADILARA ASLA GÜVEN OLMAZ –İPEK CEVAHİR

Yeni yıla Ryukishi07'nin kaleminden çıkan, sırlarla dolu bir hikâye eşliğinde uğurlamak istiyorum sizleri. Gerilim sevenler, bir şeylere kafa patlatma havasında olanlar ya da sadece birileriyle dalga geçilmesini izlemek isteyenler için bu yılın en ideal serisi Umineko No Naku Koro ni!

Hikâyemiz 4-5 Ekim 1986 tarihleri arasında geçiyor. Evet, sadece bir gece! Ama seriyi izleyince göreceğiniz üzere bu "*sonsuza kadar süren* bir gece". Altı yıldır ailesiyle görüşmeyen Ushiromiya Battler adlı gencimiz, gayet zengin olan ailesinin, kendilerine ait olan Rokkenjima adasındaki yıllık toplantısında herkesle yeniden bir araya gelir. Bu kocaman malikâneye uğramadığı yıllarda Battler'ın kaçırdığı iki büyük olay vardır; iki yıl önce malikâneye asılan bir kadının devasa portresi ve portrenin önündeki bulmacayla karışık yazıt. Söylentiye göre portre, adanın "diğer" sahibi Altın Cadı Beatrice'e aittir. Bir zamanlar batmanın eşiğine gelen Ushiromiya ailesini mucizevi şekilde kurtaran büyükbaba Kinzo, "Altın Cadı'yla karşılaştığını ve zamanı gelince geri ödemek üzere 10 ton altın aldığını" söylemiş fakat bu cadıyı ve altınları kimse bulamamıştır.

YAĞLI BOYANIN SIRRI

Battler ve kuzenleri bir köşede sohbet ederken, bir başka odada hararetli miras tartışmaları başlamıştır bile. Ailenin en küçüğü olan ve cadının varlığına tüm masumiyetiyle inanan Maria, akşam yemeğinden sonra çantasından, Beatrice'in verdiğini söylediği bir zarfı çıkartarak geceyi gerçek anlamda başlatacak satırları okumaya başlar. Mektupta Beatrice, ailenin yeni reisi olduğunu ve bu hakkı Kinzo'dan aldığını söyler ve verdiği *her şeyi* faiziyle geri alacağını duyurur. Fakat eğer birisi portrenin altındaki yazıtı çözer ve altını bulursa, aldığı bu hakkından feragat edecek ve altını da geri istemeyecektir. Mektuptaki davetin oyuna sadece ailenin değil, hizmetkârların ve doktorun da dahil edilmesini sağlaması sonucunda suçlu ihtimallerinin artması ise sorunların sadece başlangıcıdır. Çünkü cadının dirilişini anlatan yazıta göre o gece 13 kişi hayatını kaybedecektir. Ama merak etmeyin, seride tek taraflı, çaresiz bir satranç oyunu izlemeyeceksiniz.

Altın Cadı'yla burun buruna gelen Battler, cadının güçlerine inanmadığını ve olan biten her şeyin insan numaralarıyla açıklanabileceğini iddia edince ikisi arasında amansız bir mücadele başlıyor. Geceyi her seferinde daha zor bir şekilde yeniden başlatan Beatrice bir yandan güçlenirken, Battler da bildiği her şeyin sorgulandığı bir diyarda, olayları açıklamaya çalışırken buluyor kendini. Bu arada siz de "cadı" diye bir şeyin gerçek olup olamayacağı sorusuyla meşgul oluyorsunuz ve bazı noktalarda

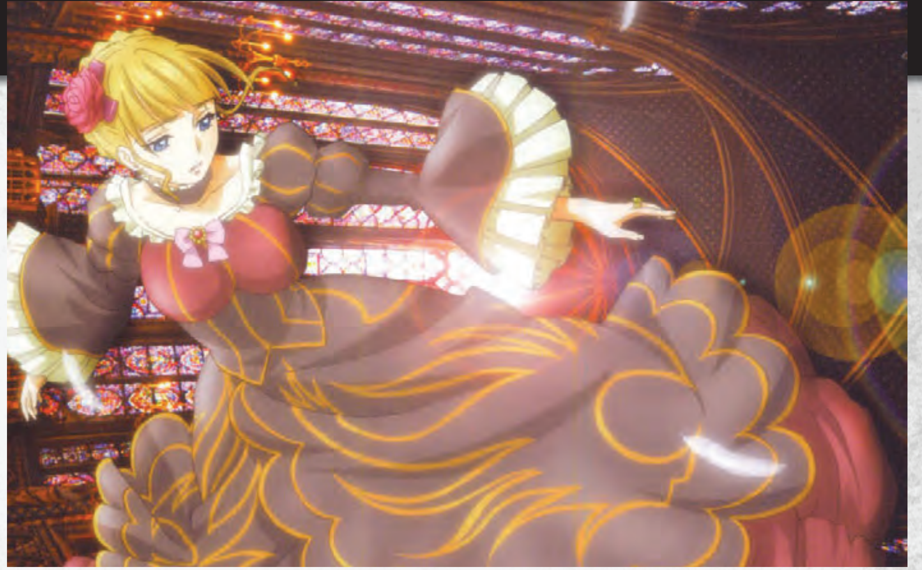












bunun sadece efsaneden türetilmiş bir kurgu olduğuna inanıyorsunuz.

YETERİNCE KARIŞIK DEĞİLMİŞ GİBİ...

Tartışmalar arasında havada uçan *probatio diabolica*, *Hempel's raven* ya da *Schrödinger'in kedisi* gibi referanslar kullanılırken, bunlara cadımızın tuz biber niyetine yarattığı kapalı oda soruları da eklenince Battler da seyirci de çileden çıkacak hale geliyor.

Ama durun, nereye kaçıyorsunuz; daha Beatrice başlamadı bile…

İlk bölümde tüm ada ahalisinin tanıtılması ve çoğunun soyadının aynı olması gözünüzü korkutmasın, olayların gidişatına göre kısa sürede herkes arasındaki bağlantıyı kuracaksınız. En basit şekliyle kategorize ederek başlayayım: Orta yaşlardaki dört kardeş, onların eşleri ve çocukları. Kinzo'nun ölmek üzere olan bir adamdan fazlasıyla uzak görünmesiyse ayrı mesele… Şimdi durumu biraz karıştırayım: Adadaki aile büyüklerinin hepsinin acilen yüklü miktarda paraya ihtiyacı var. Bu yüzden herkes mirastan mümkün olduğunca büyük bir parça kopartmak için kendince fazlasıyla haklı. Dahası geçmiş kurcalandıkça göreceğiniz gibi hiçbiri sütten çıkmış ak kaşık değil. Cadının varlığına sorgusuz bir şekilde inanan hizmetkârlarınsa kendi sırları var. Ama bu sefer katil uşak demek için önce sıkı bir ispat lazım :)

UYARLAMANIN KADERİ

Umineko başarılı bir görsel roman uyarlaması ama uyarlamaların orijinalini takip etmiş olanların makus talihi gereği, kesilen güzelim sahnelere bol bol söylenip durdum izlerken. Fakat 50 saatten fazla süren bir romanı, 10 saatlik bir animeye uyarlamak, bazı yerleri baltalamadan mümkün olmasa gerek. O yüzden aradaki açıklamaları merak eden herkese görsel romanı da okumasını tavsiye ediyorum.

Fakat yanış anlamayın, görsel romanı okumasanız da animeyi mutlaka anlayacak ve keyifle izleyeceksiniz, bundan emin olabilirsiniz. Bulacağınız mantık hataları içinse sakın hikâyeyi suçlamayın, aradığınız detaylar kesinlikle romanda var. Gerçi romanı da animeyi takip ettiğim halde "anlarsanız bana da anlatın" diyeceğim çok olay var hâlâ… Örneğin portrenin önündeki yazıtta anlatılmak istenen üzerinde düşünmek ilk hikâyelerde kimsenin aklına gelmiyor fakat bir süre sonra ortaya çok zekice teoriler çıkmaya başlıyor ve bunların çoğuna animede yer verilememiş.



Serinin ilk bölümünde adada sadece 18 kişi olduğunun altı çizilse de daha seriyi yarılamadan ortalıkta bunun iki katı varlık gezindiğini ya da bir yerden onları gözlediğini fark edeceksiniz. Dolayısıyla konu ilerledikçe yeni karakterler ve hatta hâlihazırda bildiklerinizde de bazı değişiklikler göreceksiniz ki bu da olayları olduğundan daha eğlenceli hale dönüştürecek.

HIGURASHI DE BURADA

Peki Umineko, When They Cry 3 olarak anılıyorsa buradaki konuyu anlamak için 1 ve 2'nin anlatıldığı Higurashi'yi bitirmek gerekir mi? Aslında hayır ama bitirirseniz sizi ufak sürprizler bekliyor.

Higurashi'de öğrendiğiniz katil-kurban bağlantısındaki iki karakter, Umineko'da iki cadı olarak karşınıza çıkacak. Nedenini fark ettiğimde aklımda Higurashi ile oluşmuş koca bir bilgi yığını yok oldu, ama detaylarını anlatmak yerine bizzat yaşamanız için keşfetmeyi size bırakıyorum. Yakalayamayan olursa kendilerine anlatabilirim :)

Bir de animede televizyon izleyen Maria'nın o kadar ilgiyle neyi izlediğini merak edip bakarsanız, programda Higurashi karakterlerini göreceksiniz ama bu anime ekibinin seriye kattığı bir çerez sadece. İki seri arasında başka bir ilişki yok, olamaz da. Zira her şeyden önce bu iki seri aynı *mantıkla* ilerlemiyor. Higurashi'deki farklı dünyalar, farklı olasılıklar kavramı, Umineko'da "oyun tahtası" üzerinde tartışıldığı için ona dışarıdan müdahale ettiğini gördüğümüz birilerinin varlığıyla, oldukça farklı şekillerde işleniyor.

Belki de bu yüzden Umineko, en azından olay sırası olarak o kadar da karışık ilerlemiyor. Bölüm başlıklarının hikâyeye göre numaralandırılması bazıları için eminim takibi kolaylaştıracaktır. Altı bölümde bir hikâye değiştiğinde açılışa o bölüme dair yeni öğelerin eklenmesi de bu güzel açılışı sürekli izlemek için yeni bir bahane olabilir.

GERİM GERİM EĞLENECEKSİNİZ

Buraya kadar her şey "*cadılar, büyüler, oyunlar, hey*" gibi görünse de, karşınızda karanlık ve yer yer rahatsız edici olabilecek bir hikâye olduğunun altını çizerim. Higurashi'den aşağı kalır yanı pek olmayan Umineko'ya yeni başlayacaksanız, televizyon yayınını sırasında bazı sahneler mozaikten ve karartmadan kurtulamadığı için DVD ya da BD bölümlerini tercih etmenizi öneririm.

Hatırlarsanız Higurashi'nin cevap bölümleri olan ikinci sezonda, ilk sezondaki soru işaretleri açıklanmıştı. Umineko'nun cevap bölümlerini oluşturan "Chiru" (*When They Cry 4*) romanlarıysa tam olarak bu şekilde işlenmiyor. İkinci anime sezonunu 2011'den önce beklemediğim için bunu da zamanı gelince anlatacaklarım arasına ekliyorum, yoksa spoiler'dan kaçış olmayacak.

Artık tüm parçalar yerlerine oturduğuna göre hepsini yeniden birbirine karıştıracak olan hamlenizi yapabilir ve Umineko'nun ilk bölümünü izlemeye başlayabilirsiniz. Bu garip akıl oyununu başlatan Beatrice'in rakibi Battler, cadıyı reddetmeyi başarıp adada sonsuzluğa hapsolan ailesini kurtarabilecek mi yoksa hiç hesapta olmayan yeni bir piyon işleri birbirine mi katacak?



N.E.M.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

GO BIG RED!

2009'un sonlarına geldiğimiz bugünlerde ben de Amerika'ya gelişimin dokuzuncu senesini doldurdum... Amerika'da gördüğüm, yaşadığım onlarca deneyime rağmen, hâlâ büyük bir eksiğim olduğunu birkaç gün önce fark ettim... Onca senedir burada olmama rağmen hiç Amerikan futbolu maçına gitmemiştim. Burada benim yaşadığım eyaletin NFL takımı yok ama gittiğim üniversitenin (UNO) takımı Nerbaska Huskers, kolej futbol liginde önemli başarılar yakalamış, kuvvetli bir takım. Eyaletimizde maalesef NBA takımı da olmadığı için koskoca memleketin en önemli spor olayı Huskers maçları, netekim cumartesileri maç olduğunda sokaklar bile boşalabiliyor.

Cuma günü öğle tatilinde benim patronun "Cumartesi ne yapıyorsun" diye soran SMS'iyle elbette önce aklıma Beşiktaş-Fenerbahçe derbisi (3 tane attığımız) geldi... Zira bu derbiyi ne yapıp edip izlemek istiyordum. Ama adam patronum olduğu için böyle sosyal bir şeyler istediğinde pek geri çevirmek de istemiyorum. Zira kendisiyle sabahlara kadar *Rock Band* falan oynadığımız da oluyor. Her neyse, ben de cevap olarak "belli değil, hayrola hafız" diye bir mesaj çektim... "Maça 4 tane bilet alacağım, bizle gelmek ister misin" dedi. Ben de hiç futbol maçına gitmediğim ve hayatı yeniliklerle yaşamayı sevdiğim için "varım" dedim. Tabii ki bunlar içki içeceği için arabayı şehirlerarası ben kullanacaktım. 2008 model BMW X5 kullanma şansını kaçırmak istemeyişim de bunda önemli bir etkendi. Eheuehuhe.

BİLETLER VE YOLCULUK

Dediğim gibi maçlar çok popüler, o yüzden biletleri genelde karaborsadan buluyor herkes. Adam 500 dolara 4 tane bileti hemen aldı, biletlerimiz cuma akşam 5'te hazırdı. Tabii adamda çok para olduğundan ve nereye harcayacağını bilmediğinden, 500'müş 1000'miş pek bir önemi yok. Herifle en son 3 kişi dışarı çıktığımızda 650 dolar içki parası ödemişti... Amerika'da şu anda yüzde on işsizlik varken, 650 dolar için 650 takla atacak adamlar varken, Rob'da ne hüzün vardı ne keder... Neyse işte, bende de öyle para olsa ben de çatır çatır harcardım, o yüzden adamı anlıyorum.

Ben Türkiye'den sekiz saat gerideyim, Beşiktaş-Fenerbahçe derbisi saat 8'de başlamıştı, yani benim saatimle öğlen 12'de. Golsüz geçen ilk yarıyı izledikten sonra acilen evden ayrılmak zorunda kaldım ve patronun (Rob) evine doğru yola çıktım. 45-50 dakikalık yolda tabii ki bir taraftan X5'in zevkini çıkartıyordum, diğer taraftan da zrt pırt iPhone'umdan mail'lerime bakıyordum.



Beşiktaşlı olduğum yedi cihanda bilindiği için maç gollerinin otomatik olarak Facebook'tan geleceğine emindim. 3-0 skorunun haberini aldıktan sonra ağzım kulaklarıma varmış şekilde sürmeye devam ettim ve maçın oynanacağı şehre geldik. BMW X5'dan oldukça memnun kaldım, SUX olmasına rağmen içindeki V8 motor sayesinde arabada 4 kişi olmamıza rağmen oldukça çevik ve konforlu bir yolculuktu. Yalnız BMW'ların konsolunu hiç beğenmiyorum, neredeyse 10-15 senedir aynı kokpit, umarım yeni çıkan modellerde arabanın içini de şöyle bir Rönesans'tan geçirirler ve de dış kısma yansıttıkları güzellikleri içeriye de aktarırlar. Mesela Mercedes kokpitini tek geçerim, bence en iyi iç konsola sahip araç Mercedes...

TAILGATE PARTY

Amerika'da bira reklamlarında, özellikle NFL sezonu açıldığında devamlı "tailgate party" konsepti dile getiriliyor. Konsept basit, arabanızı (daha da ziyade SUV'nizi) alıp maçın oynanacağı stadyumun etrafında bir yere park ediyorsunuz. Arabanın arkasına mangalı yakıyorsunuz, yiyip içiyorsunuz... Hatta çoğu arabanın arkasındaki "trailer hitch" denen yere takılan portatif mangallar satılıyor. Biz de malzemelerimizi hazırladık, mangalımızı yaktık ve saat 3 gibi tailgate partimize başladık. Bizim ekip ben, Rob, Steve ve Ryan isimli elemanlardan oluşuyordu. Rob benim patron, Steve patronun en iyi arkadaşlarından biri, Ryan ise bu ikisinin birden arkadaşı, 32 yaşında eşek kadar bir adam olmasına rağmen "problem" kelimesinin yaşayan temsilcisi... Tabii bunlar daha arabaya binmeden evvel bile içki içmeye başladıklarından biz tailgate partimize başladığımızda Rob ve Ryan çoktan sarhoş olmuştu. Stokları kontrol ettiğimde tam 5 şişe votka getirmiş olduklarını gördüm, içtikleri hariç. Yani adamlar kişi başı neredeyse iki şişe votka bitirdiler. Neyse abicim, mangalı yak, taco'ları hazırla, portatif tuvaletin içine girip tuvaletin 4 duvarına birden işerken kendini filme çek ve gelince bunu millete göster (by Ryan) gibi olaylardan sonra geçici Huskers dövmelerimizi suratlarımıza yapıştırıp maça gittik. Tabii Ryan yerinde durmadı, içeri içki sokmak yasak olmasına rağmen donuna bir şişe votka sokmak suretiyle okula, kampa falan bira sokmaya çalışan arkadaşlarımı hatırlattı. İçerde de kola ve meyve suyu satılmadığı için bunlar birer sıcak çikolata aldılar ve içine votka karıştırdılar... Hayatımda bir ilki daha yaşadım böylece. Sıcak çikolatayla votkayı karıştırıp içen üç tane adam!



HUSKER POWER!

Neyse, maça gelelim, dediğim gibi bu benim ilk maçımdı ama eminim son olmayacak çünkü çok hoşuma gitti. Atmosfer muhteşemdi. Stat tam 85 bin kişilik ve burası Amerika'da bir rekor olarak 1962'den beri her maçta tam olarak doluyor ve bir tane bile satılmamış bilet kalmıyor. 300'ü aşkın saha içi maçında tek bir biletin bile boşta kalmaması gerçekten inanılmaz bir rekor. Her maç öncesi, kırılan yeni rekor "Tunnel Walk" videosunda belirtiliyor, dev ekrandaki dijital video bir anda gerçek video ile karışıyor, tam o sırada canlı olarak tüm takım sahaya çıkıyor ve tabii ki kıyamet kopuyor. Ülkemizdeki futbol maçlarıyla bu maç arasında bir sürü fark vardı, öncelikli olarak gözüme çarpan şey, kadın-erkek sayısının dengesiydi. Resmen bir "ailenizin stadyumu" havası vardı. Önümde 70-80 yaşlarında bembeyaz saçlı bir teyze ve yanındaki pos bıyıklı kocası bile bana "vay anasına" dedirtti. Teyzem aşırı fanatik çıktı zaten, her pozisyondan sonra ayağa kalkıp incecik sesiyle "öyle yapılır mı", "öyle olur mu" diye bağırıyordu. Korku filmlerindeki cadılar gibiydi resmen. Ama touchdown sonrasında da etrafına dönüp "ay ben bu çocuğu çok seviyorum, yerim onu ben" diyerek Adile Naşit moduna girip acayip tatlılaşıyordu.

Bir diğer farksa ev sahibi ve karşı takım taraftarlarının yan yana oturup, kavga mavga etmeden "adam gibi" maçı izlemeleriydi. Bizim arkamızda Kansas State'li, mor formalı taraftarlar vardı, Rob sarhoş olup arada sırada dönüp "kitty, kitty, kitty" diyerek adamları hafif sinirlendirse de yine de ne kavga gördüm ne de başka bir taşkınlık. Kedicik demesinin sebebi de karşı takımın isminin Kansas State Wildcats olması. Ama neyse işte ne kavga var ne küfür, çok hoş bir olay, keşke bizim stadyumlarımız da devamlı böyle barış içinde olsa, fanatikliğimizi fiziksel hale sokmasak.

15'er dakikadan 4 çeyrek sonunda Kansas City Wildcats'i 17-3 yendik ve mutlu bir şekilde maçı tamamladık. Bu arada ilk yarıda Ryan, hâlâ çözemediğim bir sebepten ötürü "ben maç falan izlemem" deyip arabaya geri gitti... Sarhoşluk zor iş olsa gerek. Ama var ya, ilk touchdown'dan sonraki atmosferi anlatamam, arka planda "Enter Sandman" çalmaya başlıyor, dev ekranlarda golün tekrarı gösteriliyor, binlerce kırmızı balon atılıyor havaya. Harika bir ortam. Ama yine de





ben İnönü Stadyumu'na gidip, siyahıma beyazıma bürünüp, sesim kesilene kadar "yer siyah, gök beyaz" diye bağırmayı, "şampiyon Beşiktaş'ım, ne dilersen dile benden" diye şarkılar söylemeyi yeğlerim.

MAÇ SONRASI

Son günlerde en çok güldüğüm olaylardan biri, Rob'ın Kansaslılara sataşırken yaşlı bir adam bulması ve adamı işaret parmağıyla göstererek "hey, biz kazandık, siz kaybettiniz!! Ahuauhauha" demesi ve yaşlı adamın bozuk bir moral ve suratla Rob'a bakıp, 3-4 saniye düşünüp "olabilir, sen de aptal görünüyorsun!" demesiydi. Eheuheueh. Sonrasında stat dışında badem aldık ve bu sefer bunlar bademleri milletin kafasına atmaya başladılar. Hakikaten çok enteresan ya, işyerinde önemli toplantılarda son derece ciddi olan, bir sürü iş bitiren adam, sokakta eline bir paket badem almış milletin kafasını bademle vurmaya çalışıyor. Neyse, baya güldük eğlendik...

Arabaya vardığımızda Ryan'ın bizler için sosis yaptığını gördük, neyse onları yedik ve arkadaki yiyecekleri, mangalı, masayı, içkileri falan temizledikten sonra arabaya bindik. BMW'nun "Start Button"ına bastım ama araba çalışmadı! Evet, 75 bin dolarlık son model X5 çalışmadı! "Ulan n'oluyor" dedik hepimiz, ben düğmeye bastıkça araba daha da saçmalamaya başladı. Bilgisayar ve içindeki her şey yanıp yanıp sönmeye başladı. Araba aniden kendini kilitledi ve vites de dahil her şey elektronik olduğundan hiçbir şey yapamaz hale geldik. Saat 10 gibi BMW Destek'i aradık. Arabayı aldıktan sonra 4 sene beleş BMW Destek var, o yüzden hiçbir şekilde yolda kalmıyorsunuz. Güzel bir olay tabii ama 85 bin kişilik stadyum dağıldığında dışarıdaki trafiği düşünebiliyorsanız, kurtarıcı aracın gelme saatini de tahmin edebilirsiniz.



BOKSÖR ED

Gece 11:30 gibi görevlimiz parka geldi. Ön dişlerinden bir olmayan, kısa boylu, Ed isimli, sevecen bir amcamdı bu gelen. Tabii sorunun ne olduğunu bilmiyorduk ama ilk olarak akünün bitmiş olacağı akıllara geldi ve jumpstart yapma çalışmalarına başlandı. Bu arada bizim Ryan ayakta durmakta zorlanıyor, saçmalamaya devam ediyordu. Ed'in yanına gelip "ya hoca senin bir şeyden anladığın yok sorun aküde değil" diye hafiften Ed'in sinirlerini germeye başladı. Rob o sırada "Ed, Ryan'a bir yumruk atarsan 100 dolar vereceğim" deyip "ahuahuah" diye gülüyordu, Ed'in cevabı "buna yumruk atarsam ölür bu herif, ben boksörüm, o yüzden ön dişim yok" oldu. Şöyle bir "puahahah" diye patladık, Ryan da hafiften geriye çekildi ve votka stoku bittiği için, yavaş yavaş boşalmaya başlayan araba parkından ayrılmakta olan arabaları durdurup "arabada içkiniz varsa satın alırım" olaylarına başladı. Rob'ın "beyler BMW'ların aküleri arka tarafta oluyor" fikri üzerine hep beraber arka taraflarda akü aramaya başladık. O sırada Ryan, elinde içi bira dolu portatif buzluğumuzla geri geldi, buzluğu yere koyacağım derken yere kapaklandı ve Ed'in ayağının dibine düştü. Ehueuheh... Sonra herifin bacağına sarılmaya başladı ayağa kalkma isteğiyle. Ed'de artık sinirler iyice gerilmeye başlamıştı. Steve, Ryan'ı uzaklaştırdı ve sorunu çözme çalışmalarına devam ettik. Tabii bu arada Ryan hâlâ "la bu herifin bir şey bildiği yok, başka adam çağırın" söylemlerine devam ediyor. Ed sonunda dayanamadı, geri döndü, Ryan'ı kolundan tuttu ve "gel bebeğim, seni biraz eğiteyim" dedi akü ne işe yarar, jumpstart yapmazsan ne olur ne olmaz geyiğine girildi.

Bu arada içki içenlerin tuvalet ihtiyacı çok olur bilirsiniz, Ryan da tuvalete gitmek yerine X5'ın ön ve arka



kapılarını açıp araya saklanarak işini hallediyordu. Ed de devamlı oradan çalıştığından, yani kablo bağla, arabanın içine gir, çalıştırmayı dene falan derken sanırım adamın burnuna o koku geldi ve "burası niye ıslak beyler" dedi. Ryan da "ben sabahtan beri oraya işiyorum da ondan" diyince artık ciddi ciddi Ed'de bir gram sabır kalmadı. Ahuahuuha, çok komikti ya.

Neyse, uzun lafın kısası X5'ın aküsünü yaklaşık yarım saat şarj ettikten sonra araba yavaş yavaş kendine gelmeye başladı ve hepimizin beklediği o motor sesi duyuldu. Ed, anında Ryan'a dönüp "nasıl da geçirdim" türünden bir surat ifadesiyle "now who is gonna kiss my ass" dedi! Eehueuhhue. Ryan da "aç lan öpecem hakkaten" deyip yere eğildi. Ed Türk olsaydı "la bi git başımdan" derdi, nitekim İngilizcede de ona benzer bir şey dedi ve çok şükür gecenin 12'sinde başka bir şehirde kepaze olmaktan kurtulup evin yolunu tuttuk. Bu arada yolda Ryan itiraf etti, "ben müzik dinledim sanırım akü o yüzden bitti, o yüzden sorunun aküde olmadığını iddia ettim" dedi.

Gerçi bu Ryan dediğim adam yaşayan bir problem olduğu için ilk olarak otobanda 70 mil hızla giderken camdan dışarı sarkarak içmeye çalıştı, zar zor içeri almamızdan sonra bu sefer de camdan kusma olayına girdi... Ancak çiş meselesini öyle halledemediği için son olarak kapıyı açtı ve arabadan atlamaya çalıştı! Evet gençler, alkolün kötülüklerini görüyorsunuz... Neyse ki Rob Ryan'ı zar zor içeri çekti de kazasız belasız şehrimize vardık, ben bunları evlerine bıraktım. Sonra kendi arabama binip evimin yolunu tuttum...

Açıkçası bu tür bir macera yaşadığıma ve içine girdiğim her olayda mutlaka bir macera olmasına çok memnunum. Çünkü gecenin 4'ünde bile olsa, bir yerde arabasız kalsak, ölecek halimiz yok, eninde sonunda sabah olacak, bir şekilde normal hayatımıza döneceğiz. O yüzden bu tür saçma maceralara, hayatıma Photoshop paletinden eklenmiş değişik bir renk gözüyle bakıyorum. Bu ay aslında South Park sezon incelemesi yapacaktım ama şimdiye kadar hiç Amerikan futbolu yazmadığım için bu olaya dalayım dedim... Önümüzdeki ayki NEM'de önemli bir olayı kutluyor olacağım, buluşmak üzere diyorum.

Hepinizin yeni yılı kutlu, mutlu ve sağlıklı olsun! 2010'da istediği şeyler için çalışan herkes umarım amacına ulaşır ve herkes hakkını alır! Mutlu yıllar!



HAYALET GEMİ

K. Mehmet Kentel
mehmet@oyungezer.com.tr

Akşam çocuğuna armağan

Bu bir dil meselesi. Kelimeler içinde yüzüyoruz. Kokan kelimeler bunlar. Hepsi farklı şey kokuyor, hepsi farklı yerlerden geliyor. Bu kelimelerden farklı farklı cümleler kuruluyor. Bu cümleler bize bir şeyler anlatıyor. Bu cümleler bize bir şeyler getiriyor. Bu kelimeler, bu cümleler gerçek. Getirdikleri de öyle. Çiçekler getiriyor bu cümlelerin bazıları, üzerlerinde kelebeklerle, çünkü bu cümleler uzun, bu cümleler karmaşık, top oynayan çocukları, toprağı kazan kadınları, yemek yapan adamları, yan yana duran, göz göze bakan insanları anlatıyor. Bazı cümleler kısa. Sert. Tavizsiz. Emir gibi tınlıyor kulaklarda. Kanla, nefretle, gözyaşıyla geliyor. Barut kokuyor bu cümleler. Toprağın kokusunu bastırıyor, kan kokuyor. Rüzgâr dağ çiçeklerinin değil, ölümün kokusunu getiriyor.

Bu bir dil meselesi. Bazı kelimelerin kurduğu cümleler çok fakir. Bir gruba söylendiğinde, o gruptaki herkes anlıyor. Herkes o dili biliyor. Ezberlemişler ta çocukluklarından beri. Anadili, babadili, hocadili, gazetedili, televizyondili... Ne kadar normal değil mi? "Anladığı dilden konuşmak" diye bir tabir var, her gün karşılaştığımız şey işte bu. Anladığımız dilden konuşuyoruz, anladığı dilden anlatıyoruz. Anlayamadığımızın değeri? İşte onu hiç anlamıyoruz.

Stephan Micus diye bir müzisyen var, biliyor musunuz? Bir müzik seyyahı bu adam, dünyanın dört bir yanına gidiyor, oraların müziklerini dinliyor. Dinlediği müziklerden, öğrendiği enstrümanlardan yeni müzikler yaratıyor. Hiçbir yere ait olmayan, her yeri kucaklayan müzikler. İş müziklerde bitmiyor ama. Micus şarkılarına söz yazıyor. Kendi uydurduğu, bilmediğimiz, anlayamadığımız bir dilde. Belki kendisinin de anlamadığı, ama mutlaka bir şeyler anlatan bir dil. Çünkü o da biliyor, bu bir dil meselesi.

Bazı kelimeler, aynı dile ait olmasalar da, yan yana geliyor. Dünya böyle bir şey çünkü, dönüyor, döndükçe üzerindekileri savuruyor. Bir bakmışsın, herkese garip gelen bir yığın kelime yan yana gelmiş, bir şeyler anlatmaya çalışıyor. Tercüman faydasız, altyazı yok, sözlükler çalışmıyor. Anlaşamadığımızı fark ettiğimiz noktada durup birbirine bakan insanlarız. Ne yapmalı? Anlaşamamakta birbirini bulmak, kelimelerimizi parçalayıp birbirine eklemlemek, hiçbir şeyi reddetmeden yenisini inşa etmeye çalışmak. Olabilir mi?

"Ya o, ya bu", "içerisi ya da dışarısı", "sen ya da ben"... Böyle cümlelerin içinden geçtiği, yardığı, paramparça ettiği coğrafyalar var. Dağ taş, börtü böcek değil sadece... Dil coğrafyaları, duygu coğrafyaları. Aşklar, acılar, bütün bunlara ait tüm kelimeler. Kelimelerimiz ortadan ikiye bölünmüş, bazılarını sen almışsın, bazıları benim olmuş. Acımızı ve aşkımızı ortadan bıçak kesmiş, birazını sana, birazını bana vermişler. Kendi anladığımla yetinmişim. Seni anlamıyor oluşumdaki kıymeti bile unutmuşum. Beni anlayan bana yetmiş. Kendi dünyama sıkışmış, eksilmişim.

Bu bir dil meselesi. Bu kendi dilimizin kurduğu cümlelerin kulaklarımızda nasıl çınladığıyla ilgili. Kurduğumuz cümlelerin birazını anlayamamak, ama yine de sevmek, duyduğumuz kelimelere bazen yabancı kalmak, ama söyleyenlere sarılmak. Aynaya baktığımızda gördüğümüz şeyle ilgili biraz da. Bir zamanların muzaffer komutanlarının yağlı boya portrelerini değil, içimizde taşıdığımız ama hiçbir yere hapsetmediğimiz ötekilerimizi görebilmek...

Kıvırabilmek gerek

Dans etmek gerek, evet. Dans ederken de alabildiğine kıvırmak. Bizim orada ("neresi?" diye sorma, bilmiyorum) kimse gocunmaz kıvırmaktan, herkes kıvırır. Kıvırmak kıvrakların işidir, kıvraklık bu dünyada kıymeti en az bilinmiş değerdir. Kıvrak olmak, aynı anda hem anlamak hem de anlamamak, biraz düşünmek ve bolca hissetmek ama tüm bunları keyifle ve hareket halinde yapabilmektir. Yanınızdakiyle paralel çizgilerde hareket ederseniz, birbirinize asla değmezsiniz. Kıvırırsanız, dokunursunuz. Dokunmak güzeldir. Kıvırmaktan gocunmamak gerek.
Bu bir dil meselesi.
Bazı cümleler nefes nefese söyleniyor. Bazı cümleler, iki dilde yazılıyor, bir bavula koyuluyor, kıvrılarak taşınıyor.

Bu bir dil meselesi. Bu kendi dilimizin kurduğu cümlelerin kulaklarımızda nasıl çınladığıyla ilgili.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Evli ve oyuncu

"Saat kaç?..."
"Saat 2 tatlım. Hadi uykunu açma sen"

Evet ben evliyim. Benim gibi 25 yıldır oyunlarla yoğrulmuş, oyunlar hayatının değişmez bir parçası haline gelmiş oyuncuların birçoğu gibi. Hayta bir nesil olduğumuzdan üniversite, hatta askerlik bittikten uzunca bir süre sonrasına değin birçoğumuzun aklında bile değildi evlenmek. Ama o "doğru insan" karşınıza çıktığında biliyorsunuz ki, o yüzüğü takmamak en büyük hata olacak.

Her oyuncu gibi evlenme fikri gündeminize girdiği anda farklı bir düşünce düşüyor aklınıza: Oyun oynamaya devam edebilecek miyim? Çocukken, ailenin yanındayken çeşitli kısıtlamalara maruz kalıyorduk ama kaprislerimizle, mızmızlanmalarımızla anne babamızın kalbini eritir, yine iznimizi kopartırdık. Gençlik yıllarında kendi başına eve çıkanlar veya üniversite için ayrı şehirlere giden oyuncular için büyük bir tehlike vardı: Otaku haline gelmek. Evden çıkmadan günlerce oyun oynayıp gün ağarırken yatmak, gün kararırken kalkmak, önce vize, sonra finalleri kaçırmak ve bilinçaltımızdaki kaçılan sorumluluklar yumağı büyüyüp bir çığ haline geldikçe kendimize saygımızı yitirmeye başlamak, hayattan soğumak, "benden bir b*k olmaz" gibi düşüncelere saplanmak...

Ama işte, hepimiz burada bir aradayız şimdi. Çoğumuzun işi var, ailesi var, çoğumuzun çocukları bizimle birlikte oyun oynamaya başladı bile. Öncekilerden farklı bir nesil haline geldik.

Biz "oyuncular" nesliyiz
Evet, biz oyuncular nesli için evlendikten sonra prosedürler biraz değişiyor. Bambaşka bir dünyaya adım atıyoruz. Aile reisi olmak (evet, bu konuda geri kafalıyım, ne var?) bambaşka bir yükümlülük. Ama bunun da ötesinde, sevdiğiniz kişiye, eşinize karşı duyduğunuz bağlılık farklı şekillerde düşünmenize sebep oluyor. Artık hiçbir şeyi "birinci tekil şahısta" düşünmüyorsunuz. "Bunu nasıl yaparız?", "şunu alsak nelerden kısmamız gerekir" diye iki kişilik düşünmeye başlıyorsunuz.

Ve tabii ki oyunlara ayırmak istediğiniz zaman için de aynı şeyi yapmaya başlıyorsunuz. Sonuçta günlük iş/uyku döngüsünün haricinde elinizdeki zaman çok kısıtlı. Akşam işten gelince taş çatlasın bir dört saatiniz var kendinize ait ve bu zamanı sürekli oyunlarla haşır neşir olarak geçirirseniz eşinizin yakınmaları da haklı olarak artacaktır. Evlilik bağının güçlenmesi için temel kural, iki tarafın da birbirine "kaliteli zaman" ayırmasını gerektirir. Peki, kaliteli-kalitesiz zamanı nasıl ayırt edersiniz? Hani sabaha karşı zombi gibi oyun oynayarak harcadığınız zamanlar var ya, işte bu kalitesiz zamandır. Aynı şekilde bakarsak ailecek saçma sapan TV programları seyrettikten sonra "iyi geceler" deyip yatıp uyumak da aynı şey. Ama eşinizle, ailenizle geçireceğiniz her anı özel kılacak bir şeyler yapıyorsanız, kaliteli zaman geçiriyorsunuz demektir. Akşam yemeğini birlikte yemek için özel bir çaba sarf etmek, sık sık ailenizi ziyaret etmek, hep birlikte herkesin mutlu olacağı bir şeyler yapmak, kısacası insani ilişkilere zaman ayırmak ve değer vermek, işte bu hayatı değerli kılar. İnsanlarla ve tabii ki eşinizle bağlarınız kuvvetlenir.

Biz oyuncular nesliyiz. Ve evet, oyunları severiz ama neyin önemli olduğunu da biliriz. Oyun bir araçtır. Eğlence için bir araç. Bu yüzden hayatla ve asıl önemli olan şeylerle aramıza girmesine izin vermemeliyiz. Bu sayede gece 2'ye kadar süren *Modern Warfare 2* kaçamaklarımıza da laf yemeyiz… Değil mi aşkım?

***

Yoğun İstek Üzerine:
BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ
Aman diyeyim arkadaşlar, grip kol geziyor… Kendinize dikkat edin ama H1N1 olacağım korkusuyla da günlerinizi kendinize zehir etmeyin. Bana sorarsanız, bir komplo teorisyeni olarak, şu an yaşadığımız, daha doğrusu bize yaşatılan H1N1 korkusu bazı devasa medikal firmalarının "Eeeh yeter! Petrol şirketleri malı hamuduyla götürdü, silah şirketleri de öyle, bu yıl da biz kazanalım" diyerek ortaya çıkardıkları fabrikasyon bir virüs. (bkz. Domuz gribinin ilk ortaya çıktığı şehrin, Obama'nın ziyaret ettiği Mexico City olması ve ilk ölenlerden birisinin Obama'yla el sıkışan Tarih Müzesi'nin müdürü olması… Sanki Obama'yı ilk hasta olanlardan birisi haline getirip bütün dünyayı şoke etmek için planlanmış gibi).

Ama bizi korkuttukları kadar ölümcül bir hastalık değil bu… Söylenenler doğruysa, her yıl normal gripten ölenlerin sayısı, H1N1'den ölenlere yakın, hatta daha fazla.

O zaman ne yapıyoruz? Hayatı kendimize zehir etmiyor ve Aktar Blaxis'in tavsiyelerini uyguluyoruz (bunlar benim yaptığım ve faydasını gördüğüm şeyler, şahsım üzerimde denenmiştir :)

Bir sabah uyandınız ama o da nesi? Boğazınız ağrıyor! Derhal ılık bir bardak suya bir çorba kaşığı tuz atıp karıştırın ve bu karışımla gargara yapın. Şöyle sebzeli meyveli güzel bir kahvaltı yaptıktan sonra da bir çay kaşığı balın üstüne bolca karabiber serpin ve ağrının olduğu yerde tutmaya çalışarak yutun (merak etmeyin, tadı hiç tahmin edemeyeceğiniz kadar güzel oluyor). Boğazınızın ağrısının azaldığını hayretle göreceksiniz.

Nezlesiniz ve her tarafınız sızım sızım sızlıyor. İşe veya okula gitmek zorundasınız ama yataktan çıkmaya mecaliniz yok. Bir bardak suya bir tane Sandoz ve suda eriyen Aspirin atın, karıştırın ve dikin kafaya! Yarım saat sonra enerjinizin geri geldiğini göreceksiniz.

Kış da olsa sporunuzu ihmal etmeyin. Salona gidin, yüzün, halı sahada yapın, ama haftada en az 2-3 saatinizi spora ayırın. Biz tamamen oturan bir nesiliz, 50'yi gördüğümüzde çok acı çekeceğiz eğer şimdiden sporla kemik ve kaslarımızı desteklemezsek.

Eklemlerinizdeki ağrı dayanılmaz hale gelirse veya ateşiniz 37'yi geçerse HEMEN doktora gidin. Gripten bir şey olmaz demeyin, en azından doktora gitmiş olmanın vereceği placebo etkisi hastalığın daha kısa sürmesini sağlayacaktır.

Biz oyuncular nesliyiz. Ve evet, oyunları severiz ama neyin önemli olduğunu da biliriz. Oyun bir araçtır. Eğlence için bir araç.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Küçük Musa'yı kim öldürdü? Biz biliyoruz!

Bilgisayar oyunları üzerine atıp tutanlar! Bu ülkede aile içi şiddet ne âlemde haberiniz var mı? Bütün çocukluğu annesinin dayak yemesini seyrederek geçen, sonra her gün o anneden dayak yiyen çocukların katilden başka ne olmasını bekliyorsunuz?

Musa, Erzurum'da sıradan küçük bir çocuktu. Bir gün okula gitmek için çıktı evinden ve bir daha dönmedi. Cesedi metruk bir binada bulundu. *Ceylan* da sıradan küçük bir çocuktu Lice'nin bir köyünde yaşayan, on dört yaşındaydı henüz. Keçilerini otlatmak için çıktı evden ve bir daha dönmedi. Otlağın ortasında bulundu bir havan mermisinin parçaladığı cesedi. *Alev*, Didim'de yaşıyordu, on iki yaşındaydı henüz. Annesiyle pazara gitmek için çıktı evden, sokak ortasında çatışmanın ortasında kaldı, annesinin kollarında öldü. *Damla* henüz üç buçuk yaşındaydı. Ankara'daki evinde düğün izlemek için çıkmıştı balkona. İzlediği düğünde eğlenen komşunun sıktığı kurşunla öldü. *Ruken*, henüz dört yaşındaydı Mazıdağı katliamında hayatını kaybettiğinde. Abisinin düğününde kendi akrabalarının arasındaydı, bütün ailesiyle birlikte katledildiğinde. Küçük *Yusuf*, daha iki yaşındaydı küçücüktü. Evinin önüne çıkmıştı oynamak için. Alkollü, ehliyetsiz bir kamyon sürücüsü çukurdan kaçmak için direksiyonu kırınca, küçük bedeni dev kamyonun altında kaldı. Küçük *Dilan*'ı tecavüz edip boğduklarındaysa sekiz yaşındaydı henüz.

Yüzlerce çocuk cinayetinin ortasında, günlerce katil zanlısı bir oyunu konuştu bu ülke. Çok merakı var bu ülkenin medyasının, devletinin oyunları yok etmeye. Diyorlar ki aman bu aralar böyle bir olay daha patlarsa kötü sonuçları olabilirmiş. Sanki Musa'nın ölümüyle *Metin 2*'nin bir alakası varmış, çocukla oyun arasındaki ilişki eğlence değil de ölümmüş gibi. Çok meraklılar oyunları yok etmeye, çünkü suçlarını örtecek battaniyeleri kalmadı ellerinde. Bu ülkeyi daha güzel bir yer yapmak için gereken çabayı göstermedikleri için suçlular. Ve demeye varmıyor dilleri, beş para etmeyiz diye. O yüzden suçlu arıyorlar. Bu ülkenin devleti "ben çocuklarımı koruyorum" diyemez. Çünkü biliyorlar ki çocukları korumak mümkün değil bu ülkede. Bu kadar suçun, suçlunun arasında asla güvende olamaz çocuklar. Biliyorlar ki çocukları korumak için ülkenin dört yanını, her karesini, her vatandaşını, her işini düzeltmek gerek. Biliyorlar ki mümkün değil, çünkü ne kafaları ne yürekleri kabul ediyor değişmeyi.

Açın bir milliyet.com.tr'ye bakın. Okumanıza gerek yok olan biteni. Şöyle bir göz gezdirin ana sayfasındaki resimlere ve başlıklara. İşte size Türkiye'nin resmi, gerçek Türkiye'nin. Herkesten çok iyi çekiyor bu site bu resmi. Çünkü hem olduğumuz şeyden nemalanmayı en iyi onlar biliyor hem de o olduğumuz şeye dönüşmemize az katkıları olmadı. Manşetlerden inmeyen cinayet, seks ve futbol üçgeninde sıkışmış, bunların arasından sızan haberlerle kendini avutmaya çalışan zavallı bir tablo. Ama kim ne kadar uğraşırsa uğraşsın bu ülkede bu üçünden fazla satamıyor hiçbir şey.

Diyorlar ki bilgisayar oyunları zarar. Ne zarar değil ki? Anne sütü de zarar değil mi? Yeni doğmuş bir bebeğe içirin bakalım beş litre anne sütünü, ne hale geliyor? Şimdi süte mi bulmalı kabahati yoksa onu içirmeyi bilmeyene mi? Fener şampiyon olmuş, son maç Ali Sami Yen'deki derbi. Maç baştan sona sahaya atılan ateş ve su yağmuru, onlarca kişi göz altında, binlerce koltuk paramparça. Futbola bulmuyorsunuz ya kabahati, birkaç serseriye buluyorsunuz. O kadar koltuğu kırmak için kaç serseri gerekiyor biliyor musunuz? Toplumsal bir cinnet anı var karşınızda ama yine de futbola bulmuyorsunuz suçu. Çünkü nemalanıyorsunuz futboldan, korkuyorsunuz, başbakanınız da topçu. Ama nemanıza pay yazmayan ne varsa düşmansınız gençlerin sevdiği. Çok değil üç gün sonra oyundan paraya para demezseniz nasıl değişecek ağzınız? Bugün portallarınıza oyun koymakla yetiniyorsunuz ama online oyunlara e-pin satmak için bin türlü hazırlık yaptığınızı bilmiyor muyuz sanki? Bakalım kaç sene oyunlar tü kaka daha. Hele bir rantınızı alın da…

Oyunlar zararlıymış. Sadece şehirlerinde günde 5 kişinin öldürüldüğü bir ülkede, oyunların zararından korumalıyız çocukları; elbette "her eve bir silah" kampanyasından vakit buldukça. Her isminin önüne psikolog yazısı koyan, çıkıp bilmiş açıklamalar yapıyor. Ne bu konuyu bildikleri var, ne bu konuda iki satır okumuşlukları. Haberci ne istemişse onu tekrarlamaktan, medyanın ihtiyaç duyduğu malzemeyi vermekten ibaret görevleri. O oyun şiddete, bağımlılığa, cinayete itecek ki bizi haber olsun. O psikolog bunları diyecek ki o ekrana çıksın.

Tamam ya… Ben oyun oynamaktan vazgeçeceğim. Bu ülkede kimse oyun oynamayacak, yasaklamanıza da gerek yok. Biz can-ı gönülden hazırız en sevdiğimiz eğlenceden vazgeçmeye. Peki, siz bu ülke için gerçekten bir şeyler yapacak mısınız? İki gün dürüst, samimi olacak mısınız bu ülkeye karşı? İnsanlıktan bir parça nasip alacak mısınız? Kendi çıkarınızın, rantınızın, akrabanızın, rüşvetinizin, holdinginizin, yıllık bilançolarınızın, hızlı terfilerinizin, efendimin elini öpmelerinizin, orman çiftliklerindeki kaçak villalarınızın önüne koyacak mısınız bu ülkenin çocuklarını!

Bilgisayar oyunları zararlıymış. Cehaletin kol gezdiği bir ülkede neyin hayrı vardır diye sormak lazım. Bu ülkedeki en büyük tehdit nedir söyleyeyim size: Ailelerdir,



babalardır ve en çok da annelerdir. Ya, öyle bakakalırsınız bu adam ne diyor böyle diye. Aile kutsal çünkü, cennetin kapısı annelerimizin ayakları altında. Ama söyleyin bana cehennemin kapısında dikilen kim o zaman? Bu ülkede her sene 2000 katili yetiştiren kim?

Eğer araba kullanmak isterseniz kursuna gitmeli, sınavına girmeli, belgesini almalısınız. Araba kullanmak yahu, bir direksiyon, bir kol, üç vitesten ibaret. Ama bu kadar basit bir şeyi bile devletin izni olmadan yapamazsınız. Kaldı ki o izinlere rağmen bu kadar basit bir şeyin bu ülkenin insanlarının elinde nasıl bir canavara döndüğünü görüyoruz.

Şimdi gelin bana deyin ki çocuk yetiştirmek araba kullanmaktan basittir. Var mı okulu, kursu? Bana deyin ki çocuk yetiştirmek araba kullanmaktan daha az tehlikelidir. Var mı denetleyeni? Herkesin çocuk yapmaya, çocuk yetiştirmeye hakkı var bu ülkede. Döve döve de olsa, aç bilaç da olsa, kafasına bin türlü zehir sokarak da olsa. Var mı denetleyeni? Bu ülkede kimseye sen çocuğunu nasıl yetiştirdin diye soran var mı? Dilendirme sokaklarda, okula yolla bir sınıfa kadar tamam. İşkence ede ede bir canavara dönüştürsen de mahsuru yok bizim için.

Bilgisayar oyunları şiddete itermiş. Ben 35 yaşımdayım, ergenlik çağımdan bu yana bir kere kavga etmedim ömrümde. Çok dayak da yedim ama bir kişiye bile el kaldırıp da vurmadım. Eee, nerede benim şiddet eğilimim? Efsunlu muyum ben? Yoksa bilinçli bir anne baba beni yetiştirmiş, bana daha küçük yaştan sorunlarımı şiddetle çözemeyeceğimi öğretmiş olmasın? Bu ülkedeki anne babaların kaçı sorununu şiddetle çözmekten vazgeçmiş ki çocuklarına da öğretsin bunu.

Ey bilgisayar oyunları üzerine atıp tutanlar, bu ülkede aile içi şiddet ne âlemde haberiniz var mı? Bütün çocukluğu annesinin dayak yemesini seyrederek geçen, sonra her gün o anneden dayak yiyen çocukların katilden başka ne olmasını bekliyorsunuz? Çocukları şiddete iten eğlencesi midir, yoksa kâbusu mu? Ama bu ülkede olup biten ne olursa olsun suçlusu asla aile olamaz, okul olamaz. Kutsaldır çünkü. Bu ülkede kutsallara dokunulmaz kan getirse bile. Daha ben birinci sınıftayken iki adım geri çekilmedim diye ağzımın ortasına deri eldivenle vuran öğretmenden hesap soran oldu mu? Daha altı yaşındaki çocukları dövebilecek canavarları öğretmen yaparsanız siz, o çocuklar büyüdüğünde katil olmaz mı!

Bilgisayar oyunları çocukları şiddete itiyormuş. Yahu ne zaman umurunuzda oldu bu ülkenin çocukları sizin! Dönün de yarattığınız eğitim sistemi denen canavara bir bakın. Çocuklarımızı ne hale getirdiğini görün. Bu eğitim sisteminden aklı başında, sorumluluk sahibi, sağlıklı ilgi alanları olan, eğlencesini de ciddiyetini de doğru dozda yaşayan bir insan olarak çıkmak ne kadar zor biliyor musunuz acaba? Çok hızlı test çözebilen bir katil olmaktan daha zor inanın.

Bu ülkede çocuk olmanın ne anlama geldiğini ne çabuk unuttunuz acaba? Bu ülkede doğan her bin çocuktan 37 tanesi beş yaşına gelemiyor. Bu ülkede bir milyon çocuk daha okula gitmeden zor şartlarda, haftada 30 saat çalışmaya zorlanıyor. Yasadışı, zorla ve baskıyla çalıştırılan bu çocuklar arasında suç oranını araştıranınız oldu mu? Bu çocuklar bilgisayar biliyor, oyun biliyor mu sanıyorsunuz? Bu ülkede bugüne kadar kaç yüz çocuk, Terörle Mücadele Kanunu ile hapse atıldı biliyor musunuz? Bu çocuklara yetişkinlerle aynı muamelenin yapıldığını biliyor musunuz? Bu ülke çocukları için resmi bayram yapan tek ülke. Her 23 Nisan'da cinayete kurban gitmiş binlerce çocuk mezarının üzerinde kutluyoruz bayramımızı. Bu ülke suçta, fuhuşta, dolandırıcılıkta, çürümede Avrupa birincisi değil mi? Gireceğiniz o Avrupa Birliği'nde bizim beşte birimiz kadar cinayet işleyen yok, farkında mısın? Bunun tohumlarını çocuk yaşta atmıyor muyuz?

Ama bu ülkede anne babalar kutsal, öğretmenler kutsal, devletimiz kutsal, ne güzel bizim çocuk bayramımız var. Hayretle bakıyorum televizyona. "Çok iyi çocuktu diyor" annesi, hiçbir kötü huyu yoktu, "bu arkadaşlarına uydu herhalde". Aaa… evet arkadaşlar kutsal değil çünkü. Kendi çocuğu elinde çifteli, intihar saldırısı düzenlemiş polise, polisin oturduğu kulübeye usulca sokulup sokmuş namluyu içeri, kim bilir kaç çocuğu yetim bırakmış oracıkta. Hiç de kötü huyları yoktu diyor annesi. "Senin çocuğun bunu yapacak bir adam, senin hiç mi haberin yok" demez mi kimse yahu! Sen bir caniyi yetiştirmiş olma gerçeğiyle nasıl yaşarsın? Hayır, o herkesten mağdur. Mahalleliye sorun hepsi "ahh çok çekti bu çocuktan, çok" derler onu yaratan o değilmiş gibi.

Çok merak ediyorum, ne zaman gün gelecek de çocukların işlediği suçlardan sadece kendileri değil aileleri de sorumlu tutulacak. 16 yaşındaki bir çocuk cinayet işlediğinde kimdir bunun babası diye sorulacak. Suçların bütün failleri paylaşacak sorumluluğunu.

Görmesi çok mu zor bilmiyorum Musa'yı kimin öldürdüğü. Katilinin ülkece olay halinde aranmasına şaşıyorum. Bu ülkede çocukları kimin öldürdüğünü göremiyor musunuz? Hepsinin katili bir değil mi? Bu ülkede suçların zanlısı aynı değil mi, asla hüküm giymeyen, aramızda usulca dolaşan? Otoparkları mesken tutan, bankaları hortumlayan, ormanları yakan, kadınları taşlayan aynı kişi değil mi? Çok mu zor cidden suçluyu görmek?

Suç bu ülkede bir meziyet değil mi?

Şimdi gidin ve aynaya bakın. Gözlerinizin içine bakın. Eğer ki oradakileri utanmadan görebiliyorsanız, cehaletinize verin, eğer ki o gözlerde bir suçluluk varsa bilin ki ölene kadar orda kalacak o suçluluk. Çünkü Türkiye'de yaşıyoruz ve o gözler yüzlerce senedir aynı suçluluğa bakıyor.



Posta İdaresi



"Bu aydan itibaren Posta İdaresi'nin idareciliğini sen yapar mısın?"

On dört yaşındaydım, tedirgindim. Önümde geçmişimi simgeleyen bir yığın dergi vardı, işin içinden nasıl çıkacağımı bilemedim. Sıfır sekiz sıfır iki, ikinci aileme bir mektup yazıp teşekkür etmekle yetindim. Zaman denen düşman bu kez bana yardım etmeye karar vermiş ki, artık o yığının içinde bir yerde yatıyor geleceğim. Görev çağırdı, cevap verdim. Derginin savaştan uzak bir köşesine yerleştim.

Oyungezer'in başlangıcından beri yapmadığım bir şey yaptım bu ay. On yıl kadar geriye dönüp eski sayıları tekrar okudum, zamanda yolculuk niyetine. Dergi olarak, oyuncular olarak (ve hatta gramer olarak) ne kadar yol aldığımızı gördüm. Darmadağın bir oda içerisinde nihayet yerimden doğrulduğumda, bütün arşivin DVD olarak da elimde bulunduğunu hatırladım, güldüm.

Bu sayfalarda, geçtiğimiz sayıyı okuyanların beklediği gibi, birkaç değişiklik oldu bu ay. Hiç de belirli olmayan ve kısmetse mümkün olduğunca uzun bir süre boyunca eskisinden biraz daha yakın olacağız birbirimize. Bu kez farklı sebeplerden olsa da yine tedirgindim, korkuyordum o adımı atmaya. Derken bazı mektuplar geldi ve dedim ki; *Merhaba Dünya!*

SHOTGUN EFEKTLİ MEKTUP

Mehmet Selam =)

Mehmet olmak ya da olmamak, bence bütün mesela bu. Mesela yani.

Öncelikle tüm Oyungezer ekibinin 2. yılını kutluyorum. 2 yıldır hiç aksatmadan aldığım ve aldığımda tüm içeriğini Matrix'teki gibi bir kerede beynime sokmak istediğim tek dergi sanıyorum Oyungezer.

Ben de Yüzüklerin Efendisi'ndeki gibi parmağıma takmak istiyorum dergiyi ama insan fizyolojisi sağ olsun ancak bir yere kadar.

Uzun uzun konuşmak isterdim ancak bir konuda önerinizi almak istiyorum. Bunu yazarken önerinizi alacağım konuyla doğrudan ilgili 11 yaşındaki velet omzumun üzerinden yazdıklarımı okuyor. Örneğin az önce "Fikrinizi almak istiyorum, daha mantıklı olmaz mı?" diye sordu.

Velet denmez, ayıp. Onun bir ismi var! Vardır yani herhalde. Şahsen ömrümü Velet Kaya olarak geçirmek istemezdim. Veleddalin amin.

Konu şu, söz konusu "velet" olan kişi kardeşim ve benden *Hitman Blood Money*, *Call of Duty 4: Modern Warfare* vb. oyunları oynamak için izin istiyor. Hatta kimi kandırıyorum, şu soruyu yöneltmek istiyorum: "Ben doğru mu yapıyorum?"

Bana sorarsan ki zaten sormuşsun, doğru yapıyorsun. Çünkü ben büyüğüm ve artık istediğim oyunu istediğim kadar oynayabildiğim için diğerleri umurumda değil, nihaha! Şimdi doğruya doğru, onun yaşındayken ben de bu tarz kısıtlamalardan hiç hoşlanmıyordum. Kendi küçüklüğümü hatırlıyorum da, özel sorunların haricinde evdeki kavgaların (ve benim zırlamalarımın) çoğu bilgisayar yüzünden çıkıyordu.

"Eğer bana hak verirseniz kardeşim bana her tekrar soruşunda 2^(n-1) gün bilgisayar oynamama cezası alacak (n sorma sayısı)."



Teknoloji gelişiyor ama senden hâlâ nefret ediyorum be köpek.

bildiğin başımın etini yiyor bunlar için. Ben de her seferinde oyunlar konusundaki yaş sınırlamaları ve içerikleri sebebiyle bunların onun için uygun olmadığını, daha da büyüyünce oynaması gerektiğini söylüyorum. Ama bununla birlikte mesela *Unreal Tournament* ya da *Half-Life* (evet eski, ilk *Half-Life* =) oynamasında sakınca görmüyorum.

Bir tartışma sırasında "Madem bana güvenmiyorsun, Oyungezer'de hayatını bunlarla geçirmiş, bu konuda uzman olan benden büyük abiler var, onlara soralım istersen" dedim ve direkt kabul edildi. Bu yüzden hem yaşıtım olarak önce sana hem de dergideki diğer "büyük abilerimize"

Bir ara bu meretin faydasından çok zararı var diye bile düşünmüştüm. Sorun şurada; kardeşine bu oyunların onun için neden uygun olmadığını söylüyorsun ama o ne derece anlıyor? Belirli bir yaşın altındayken, ki burada kastettiğim akıl yaşıdır, büyüklerin gerçekten bizim iyiliğimizi istediklerini idrak edemiyoruz ne yazık ki. Onları, sırf "büyük" oldukları için başkalarına boş öğütler verme hakkına sahip olduklarına inanan boş insanlar olarak görüyoruz. Lakin büyüdükçe biz de onlara hak veriyoruz ve ne zaman ki sevip değer verdiğimiz bir "küçük" oluyor hayatımızda, işte o zaman kaygılarını gerçekten anlıyoruz. Bunları şimdi çok fazla düşün-

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi bu ayki çalışmalardan memnun kalmıyor ve ikinci bir emre kadar kepenklerini indirme kararı alıyor. Yine de Sezar'ın hakkı yoğurt yiyişinden bellidir diyor ve sizi aşağıdaki resim ile uğurluyor:



Ben sana KANGURUbunu sormuştum, bunlar da nereden çıktı!

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Tunahan "Tunorno" Şener

me, ama asla da unutma Yiğit'in sevgili kardeşi.

Gelelim sonuca, eğer bana hak verirseniz kardeşim bana her tekrar soruşunda 2^(n-1) gün bilgisayar oynamama cezası alacak (n sorma sayısı). Tam tersiyse zaten oyunları oynayabileceğinden ödülünü almış olacak.

Bilgisayar oynamama cezasını ikinin katlarına bağlamak gayet ironik olmuş, sevdim bunu! Düşünmediğin bir şey değildir belki ama cezayı tamamen bir ödül sistemine dönüştürmek daha mantıklı bir seçim olabilir. Örneğin bu ve benzeri konularda ısrar etmediği gün sayısı 2^5 gibi belirli bir değere ulaştıkça ona hiç bilmediği güzel bir oyun göstereceğine dair söz verebilirsin.

Yeryüzündeki oyunlar *Hitman*'le, *Call of Duty*'yle sınırlı değil. Artık göreli olarak büyüdüm ama şimdi de ben bu tür oyunların çoğunu, bir oyun dergisinde yazıyor olmama rağmen oynamak istemiyorum mesela. Sana tavsiyem, bir doz strateji sevgisi aşıla kardeşine. Seni o oyunlarda yenebildiği gün abisinin Ankara'nın orta yerinde eşek gibi anıracağını söylemeyi de unutma.

Hepinize kolay gelsin diyor, yeni yaşınızı tekrar tebrik ediyor, "en kısa zamanda görüşürüz umarım" şeklinde ütopik bir dilekle e-postamı sonlandırıyorum.
Burak Yiğit "BYK" Kaya

Ütopik dileğini destekliyor ve okyanusun derinliklerinde kaybolmadan önce bir artırıyorum. Ama bizim toplanıp sana gelmemiz pek mantıklı olmayacağından... Bekliyoruz.

JOYİSTİK DI BOMBASTİK

Merhaba Sayın Oyungezer çalışanları, Emre, ne bu samimiyet? Sayın falan?

Birkaç düşüncemi sizlerle paylaşmak istiyorum. Oyunlar gerçekçileşiyor, detaylanıyor iyi güzel ama bu kadar da gelişmesi pek de güzel değil bence.

Değişim her alanda kaçınılmaz olduğuna göre, gidişatının gelişim yönünde gerçekleşmesine itiraz etme hakkımız olduğunu sanmıyorum. Fakat elbette oyunların daha gerçekçi olması şart değil. Sanalla gerçek arasındaki boşluğu doldurma çabamızın bir ürünü bu ve yapabiliyor olmamız, yapmamız için, geçerli değilse bile, yeterli bir sebep oluşturuyor sadece.

Normal hayatımızda birkaç saniyede zorlanmadan yapabileceğimiz bir şeyi oyunda tuş kombinasyonlarıyla yapıyoruz. Çoğu zaman sıkılıyorum sırf bu yüzden. Bu oyunlar gelişirken neden klavyeler, joystickler değişmiyor? Yaşım 13 olduğu için eskiden nasıldı oyunlar, böyle zor mu kontrol ediliyordu bilmiyorum ama benim elimde senelerdir joystick var, klavye var, onlar ufak tefek değişiklikler geçirdi oyunlar çağlar geçirdi. Sizce de artık onların miadı dolmadı mı?

Yeni bir kontrol cihazı olarak neler hayal ediyorsun bilmiyorum ama klavyeler ve joystickler de gayet değişiyor aslında. İlk örneklerinden biri ördek avlarken kullandığımız tabanca ve araba yarışlarındaki direksiyonlardı. Yeri geldi dans oyunları için üzerlerine çıkıp tepindik, gitar oldular çaldık. Ardından hareket algılama sistemi üzerine yoğunlaştılar, *Wiimote* ile elimizi sağa sola salladık. Yakın gelecekte *Natal* kendi vücudumuzu bir kontrol cihazı olarak kullanmamıza olanak sağlayacak ki daha önce *EyeToy* da kısmen benzer bir iş görüyordu. Şöyle bir düşününce bayağı bir şey çıkıyor aslında, değil mi? Daha bunun dokunmatik ekranı var, ses algılaması var, üç boyutlu gözlüğü, artırılmış gerçekliği ve hatta zihin kontrolü var. "Kullanışlı" oldukları sürece hepsi elbet yaygınlaşacaktır.

NOT: İmla hatalarım için özür dilerim.
Emre Gülsoylu

Bizim köyde joyistike joyistik derler *(aa ama ben onların hepsini joystick diye değiştirdim Eren =(-Serp.)*. Onun haricinde göze çarpan bir hata yapmadığın için senin bizden özür dilemen değil, bizim seni tebrik etmemiz gerekir. (:


Mektuplarınızı bekliyoruz, şu sıralar her zamankinden daha fazla.


Artık Freddie Mercury yok. Ama bilin bakalım 26 Aralık'ta hangi gezegen ters dönüyor?

UBISOFT'TA ÇAYCI OLABİLEMEZ

Merhaba sayıdeğer Oyungezer yazarları,

Rakamlarla aramız iyidir ama bu kadar da iyi olduğunu sanmıyorum.

Ben 14 yaşında bir lise öğrencisiyim. 2 yıl önce "Nasıl bir oyun fikri yaratılır?" düşüncesiyle bir DVO projesi "yazmaya" başlamıştım. Yazmaya diyorum çünkü bunlar yal-

Selam Mehmet ve Oyungezer Ailesi;

Naber? Kendinize çok iyi bakın, domuz gribi olmayın.
Uğur Serttaş
Siz de sevgili okurlar, şunun şurasında kaç kişiyiz zaten (müjde, 11 bin kadar!).




Artık Radyokafa da yok. Onun yerine çim adam var, patates kafa var. Yaşasın pastoral idarecilik!



nızca fikir. Bu fikri tamamladıktan bir süre sonra bir firma ile bu oyun hakkında anlaşabileceğimi ve kâr üzerinden pay alabileceğimi düşündüm. Microsoft'un Ankara'daki ofisine gönderdiğim mektuba cevaben "Microsoft'un oyun geliştiricilerle direkt çalışmadığı ve kendi oyunumu geliştirmem gerektiği" söylendi. Hatta bana bu konuda yardımcı olacak www.dreamspark.com sitesine kayıt yaptırmam için bir kod bile verildi. Ancak programlama işinin beni oldukça aştığını gördüğümde, bu sefer de Ubisoft'u denemeye karar verdim. Benzer bir mektubu İngilizce hâlde Ubisoft'un Viyana'daki ofisine yolladım. Hatta cevap gelene kadar 2 haftada bir yollamayı düşünüyordum. Ancak bu ayki sayınızda verdiğiniz *Mount&Blade* oyununun yapımıyla ilgili olan yazı çok ilgimi çekti. Ben de bu oyunu Türk oyun geliştiricilerle birlikte geliştirmeye karar verdim. Hem onlardan programcılık dersleri de alabilirdim. Bu sebepten ötürü herhangi bir oyun geliştirici önererek veya bağlantı kurmamı sağlayarak bana yardımcı olabileceğinizi düşündüm. Yardımcı olabilirseniz çok sevinirim.

Saygılarımla,
Cenap Hakan AKGÜL

"Bu sayınızda verdiğiniz Mount & Blade oyununun yapımıyla ilgili olan yazı çok ilgimi çekti. Ben de oyunumu Türk oyun geliştiricilerle birlikte geliştirmeye karar verdim."

Eğer yaş ve girişimci ruh arasında doğru orantı varsa, geleceğinin oldukça parlak olduğunu söyleyebilirim Hakan. Ama bil ki ilerlemek istediğin alanda ne kadar "dolu" isen şansın da o kadar artacaktır. İş dünyasında bir insanın yapabileceklerinden önce yaptıklarına bakılır. Çünkü kimse önünde somut bir veri yokken yalnızca bir başkasının fikir veya hayaline para yatırmak istemez. Senin çaban ne kadar takdir edilesi olursa olsun, üzgünüm ama insanlara gülecek malzeme vermenin ötesine geçemez. Bu durumda yapman gereken şey hayallerini bir süre içinde saklı tutmak ve aşman gereken ilk engelle, yani bu eğitimi bir başkasından alamayacağın gerçeğiyle yüzleşmektir. Bu bir Amerikan filmi olsaydı şöyle bir satır geçerdi: "Tanrı aşkına George, insanların hiçbir şey öğrenmeden üniversite mezunu olabildiği bir dünyada yaşıyoruz adamım!" Her şey kendini nasıl geliştirdiğine bağlı. Artık elimizin altında internet gibi tabiri caizse yüce bir

Betalardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz bir şey mi var kafanızda? Yazın bize... Pardon hatlar karıştı. Alo, Graham, çık aradan! Adresimiz aynı: **postaidaresi@oyungezer.com.tr**

Gezenti



"Houston, sanırım burada bir problemimiz var. Mars'tan gelecek ilk fotoğrafta kendini imha etmeye kurulu bir köşe olan Gezenti'de bu ay asıl gezmesi gerekenler kendini eve kapatınca böyle bir tablo çıktı ortaya. Ayrıca bize bu fotoğrafı gönderen John Smith, fotoğrafın yanına oldukça manidar bir Apollo 13 figürü ve bir de not iliştirmiş: "Şerefsizim Mars'a da giderim!"



kaynak var ve İngilizce biliyorsak aşağı yukarı her konuda aradığımız her şeye ulaşabiliyoruz. Oyun yapımının hangi alanında görev alacağın tamamen kendi yetenek ve isteklerine bağlı. Ardından bu işe bolca zaman ayırman yeterli. Başlangıç olarak mod yapımını düşünebilirsin mesela. Hatta belki bir *Mount&Blade* modu, neden olmasın?

OYUNLAR, KATİL OYUNLAR

Merhabalar,
Keyifler iyidir umarım. Bu maili havanın bozduğu, işlerin yoğun olduğu bir ara okumuyorsundur inşallah. Bir-iki mevzudan bahsetmek istiyorum.

Modern Warfare 2'yi internetten sipariş etmiştim. Kargoyu beklediğim gün, şimdi adını vermeyeceğim bir gazetede bir haber okudum: "Katil Oyuna Tepkiler Büyüyor." *MW2*'nin kapağındaki asker vardı resimde. Daha okumaya başlamadan ağzımın tadı kaçtı. Yine basın önyargılı bir şekilde oyunların üstüne çok daha büyük sorunların sorumluluğunu mu yüklüyordu? Haberde oyuncunun bir teröristi kontrol ederek masum sivilleri katlettiği, bölümün tüm amacının daha çok sivil öldürmek olduğu yazıyordu. Güldüm çünkü hiçbir oyun bunu yapmazdı. Biz, bunu yapmazdık.

Oyun o gün elime geçti. Ortamımı hazırlamıştım. Harika, bomba bir oyunun önce ince ince işlenmiş tek kişilik kısmını bitirip multiplayer'ına dalacaktım. Oyunun başında bir "Disturbing Content Notice" görünce anladım ki Infinity Ward da anlamıştı biraz sınırlarda gezindiğini. Yasak elma daha tatlı gözükürmüş ya, iyice meraklandım. O bölüme geldim. Oynadım ve evet, bildiniz, masum sivillere ateş ettim. Çok gerçekçiydi. İşte bu an fark ettim ki, oyunlar artık korkmuyordu. Yapımcılar istediği taşın altına elini sokup istediği yerlere mesajlarını gönderiyordu. Oyun Amerikan ordusunun propagandasını da yaptı çok güzel. Shepherd, övdü de övdü ordusunu. Bütün bunlar şu gerçeği değiştirmedi: Oyunu oynayıp bitirmiştim ve az önce yaşadıklarım bir sanat eserinin etkileriydi.

Tuğbek çok güzel anlattı. Stüdyodakiler dinlediler güzel güzel. Hiç bilmedikleri, belki bilmek de istemedikleri bir dünyanın sesini duydular. Uzaklardan çıtırtısı gelen bir kamp ateşi gibi sesimizi duydular sadece, ateşimizin sıcaklığı onlara gelmedi. *Metin2*'yi anlattı, DVO'ları anlattı, derdimizi anlattı, hiçbir hostile ortam oluşmadığını, oyuncuların kardeş olduğunu anlattı Tuğbek. Bıraksalar biliyorum daha da anlatırdı. Olmadı, olamadı çünkü bizim onların dünyasındaki izdüşümümüz bu kadardı işte. 10-15 dakika.

Bir ara *Assassin's Creed 2*'yi alacağım. Bu kez Venice'in kanallarında bir gondol üstünde süzüleceğiz. Bir interaktif sanat eseriyle keyifli saatler yaşayacağız. Onların haberi bile olmayacak, ta ki düşüncesizin teki bir manşet atıncaya kadar. Bizi imajiner eksende küçücük bir nokta olarak görecekler. Bazen burnun ucunda çıkan kocaman bir sivilce gibi geleceğiz onlara, hemen kuruyup gitsin diye bekleyecekler. Daha çok beklerler çünkü biz bu estetiği yaşamak için doğmuşuz. Onlar Makarov'u, Captain Price'ı , Tenzin'i, Elena Fisher'ı, Lazarovic'i, Snake'i, Ezio'yu bilmezler. Art Department'ı, Lead Game Designer'ı, Lead Programmer'ı da bilmezler. Bütün bildikleri katil oyundur. Almanya'da okul katliamı yapan çocuğun bilgisayarındaki *Counter-Strike*'tır.

Belki de uzattım, bilmiyorum, ama uzun zamandır susuyoruz gibime geliyor. Herhalde o haberi okuyunca tepemin tası attı. Neyse, başarılarınızın devamını diliyorum dostlarım. Nice senelere...
Cem Güray

O kadar güzel anlatmışsın ki ne kırpmaya, ne de araya girmeye gönlüm razı olmadı. Çünkü uzun değildi yazdıkların; bizim için yeterli, onlar içinse azdı. Yine yaz Cem, hiç susma, susmayalım. Oyunlar bile artık korkmuyorsa, biz neden korkalım?

Modern Warfare 2'de gördüğüm bütün o şeyler bir gerçeği değiştirmedi: Oyunu oynayıp bitirmiştim ve az önce yaşadıklarım bir sanat eserinin etkileriydi.

Zahmet Veriyoruz!

Veriyoruz, hem de bundan hiç utanmıyoruz. Peki nedir bu "zahmet"? Normal şartlar altında yapmanız beklenmeyen birtakım uğraşlardır. Bir deney olabilir, bir proje, ya da teslim tarihi olmayan bir ödev. Her ay buradan bir zahmet vereceğiz size. Ardından bize geri dönüş yapan okurlarımız arasından biri, yaptığımız değerlendirmeler sonucunda o zahmetle ilgili ve her ay değişen sürpriz bir hediye kazanacak.

Bu ay sizlere şu zahmeti veriyoruz: Bize mektup gönderin! Ama bildiğiniz, kâğıt ve zarftan oluşan, $C_6H_{10}O_5$ bakımından zengin bir mektup olacak bu. Adresimiz derginin son sayfasında, yönetim yeri başlığı altında yazıyor. Mektubun içine ne isterseniz yazıp çizebilirsiniz, orası size kalmış. Şarbonlu olmasın yeter. Ayrıca hepinizin bildiği üzere, *zarfların içine koyacağınız birkaç banknot şansınızı artırabilir.*

KAÇIN, ULUTÜRKLER GELİYOR!

Sevgili Eren,
Bu aydan itibaren Posta İdaresi'nin idareciliğini sen yapar mısın? Bu soruma acilen cevap verirseniz sevinirim pls, dergide yayınlamasanız da olur.
Serpil

Zamanında ben de yayınlamasanız da olur demiştim, yayınlanmıştı. Bu işte bir hikmet yoksa benim de adım Hikmet değil. Demek ki neymiş, varmış.
Başlangıç, burada sonlanıyor. Önümüzdeki ay, ayakları yere daha sağlam basan bir idarede buluşmak üzere dostlar. Seneye görüşü— [Kırp, kırp dedim! – MK]
-Eren Okka
Biterken çalıyordu:
Kauan – Villiruusu


Oyun yapımına, mevcut oyunlara mod yaparak başlayabilirsiniz.

İdaresiz

Kuşlar gibi uçmayı, balıklar gibi yüzmeyi öğrendik ama basit bir sanatı unuttuk. İNSAN gibi YAŞAMAYI. Biliyor musun BU HAFTA DÜNYA DOSTLAR HAFTASI. Bu mesajı sevdiğin dostlarına gönder. Eğer BEN de SEN in dostunsam banada yolla. Bunu arkadaşlarına gönder. Bakalım kaç Cvp gelecek. Eğer 7 den fazlaysa çookkk sevilen birisisin demektir. (...)
Mehmet Aksu



Üşenmedim, senin için bu "Dostlar Haftası"nı araştırdım Mehmet. Hafta değil ama gün olanını buldum ki ABD Kongresi'nin 1935 yılındaki bildirisinden beri her yıl Ağustos ayının ilk Pazar'ında kutlanıyormuş kendisi. Ayrıca 1997'de Birleşmiş Milletler tarafından alınan bir karara göre Winnie the Pooh dünyanın dostluk elçisi olarak seçilmiş. Yok deve!


Konuyla alakasız resim; sadece Solitaire'i özledim.

Karanlık bir Oda

“Daha fazla inmeyelim, ışık yok aşağıda” *- Yeterince kayıp bir oyuncu.*

CAN SUNGUR

Aynaların karşısında çok uzun vakit geçirmeyin. Mimiklerinizi taklit edebiliyorlar, ama bütün vücudunuzu taklit etmek onları öfkelendiriyor. Ayna olan odalarda uyumayın. Siz her uykuya daldığınızda uyanan şeylere, sizi izlemek için bir pencere açmayın. Sizi tanımaları, öğrenmeleri, akıllarına kazımaları için onlara fırsat vermeyin.

Gece, sokakta tek başınıza yürürken, bir süre arkanıza bakarak yürüyün. Gördünüz mü?

Bazen yatağa yatarsınız ama uyku tutmaz. Herkes uyuduktan çok sonra bile, binanın bir yerlerinden bazı küçük, ilginç sesler gelir. Sanki salondan, üst kattan… Ya da duvarların içinden. Bilgisayar başında sabahlara kadar oturduğunuzda müziği kapatırsanız, monitörünüz ve hard diskiniz sessiz günündeyse, gerilimi duyarsınız.

İlkokul yıllarını hatırlayın. Çocukken her şeyin olabileceğini bilirsiniz. Her zaman iyi şeyler olmayacağını da bilirsiniz. Anne babanız evde değilken, yalnızca oturduğunuz odanızdan mutfağa gitmek bile ciddi bir maceraydı. Koridor boyunca ışıklar kapalı, mutfağın ışığını yaktığınızdaysa içerde ne bulacağınızı bilemezsiniz. Kaçıncı katta olursanız olun, yattığınızda pencerenizi izlerseniz, uyuyamazsınız.

Oyuncularına 6 ve 12 yaşları arasındaki çocukları, korkularını ve inançlarını gösteren “Little Fears”, küçük korkular, 2001 yılında basıldığında 3000 adet basılmış ve zaman içerisinde farklı bir üne kavuşarak tükenmişti. Son iki yıldır yenilenen kitap Ekim 2009’da tekrar basıldı.
Yedi günahın yedi efendisinin yönettiği Dolapdiyarı’nın canavarları, büyüyüp körleşene kadar çocukların peşini bırakmazlar. Yatağın altı, kapağı aralık dolabın gölgeleri, elbiselerin arasında kat kat büyüyen karanlıkta saklanırlar. Herkes uyuyana kadar.

6 – 12 yaş arası çocukları, onların inançlarını ve korkularını oynamak, canlandırmak hiç kolay bir iş değil. Little Fears, insanların özgür hissedecekleri bir oyun alanına, çok açık zihinli bir grup oyuncuya ve işinde iyi bir hikayeciye ihtiyaç duyar. Küçük korkularınızı yakalamak için biraz geçmişe dönün, herkesin sizden büyük olduğu, herkesin bir şeylerle meşgul olduğu, anlamadığınız ve anlatamadığınız anılarınıza dönün. Ve özellikle Little Fears gibi hayal gücünüzü özgür bırakmanız gereken oyunları oynarken size yardımcı olacak, korkuyu bir yana bırakın, hayal gücünüzü cilalayacak birkaç kitap önereceğim.

Antoine de Saint Exupéry’nin “Küçük Prens” kitabı. Okumuş muydunuz? Tekrar okuyun! Neil Gaiman’ın “Coraline” ve “The Wolves in the Walls” kitapları. Bir yandan Sandman serisinin tümü…

Dave McKean’dan da bahsedeceğim. Dave McKean’in yaptığı işlere bakmak içinizde bir yeri sıkıştırmıyorsa, bakmaya devam edin (Dream Theater’ın “Metropolis pt2” albümünün ve “Sandman – Bebek Evi” kitabının kapakları onun işi).
Terry Pratchett’ın, eğer bulabilirseniz “Dünya’yı Ancak Sen Kurtarırsın” kitabı ve devamı olan “Johnny ve Bombalar”, “Johnny ve Ölüler” kitapları. Dost Kitabevi’nden çıkmıştı.
Michael Ende’nin “Bitmeyecek Öykü” kitabı. Hala okumadıysanız, Kabalcı’dan çok güzel bir çevirisi mevcut.

Bir de ne olur ne olmaz diyerek, aynalar ve

Özellikle forumda ve buluşmalarda, FRP’ye başlamaya hevesli ama nereden, kimlerle, nasıl başlayacağını bilmeyen arkadaş sayısının hiç de az olmadığını fark ettim. Bu ay yerim biraz kısıtlı olduğu için üç küçük ama önemli noktadan bahsedeceğim.

- Bir bilene sorun. Şimdi çok usta duran bütün oyuncular ve engin bilgi sahibi bütün GMler, bir zamanlar kafası karışık birer yeni yetmeydi. Aslında çoğu gedikli oyuncu ve GM, başka sistemlere geçmeyi, tekrar acemi görünmemek adına reddederler. Bu arada, hazır bir bilene sormuşken, birkaç bilene daha sorun. Cahil olduğunuz konularda, kimin aslında ne kadar bildiğini anlayabilecek noktaya gelmek vakit alıyor, bilgi kaynağınızı tek tutmayın.

- PDF’ler en yakın arkadaşlarınız olabilir. Ayrıca ben Baldur’s Gate’i anlamak için AD&D okumaya başladığımda internette bu kadar kapsamlı forumlar ve wiki’ler yoktu. PDF’ler en yakın arkadaşlarınız olacaksa, internetin bilgi kaynakları hoşlandığınız ama açılamadığınız o üst sınıftaki kız olsun.

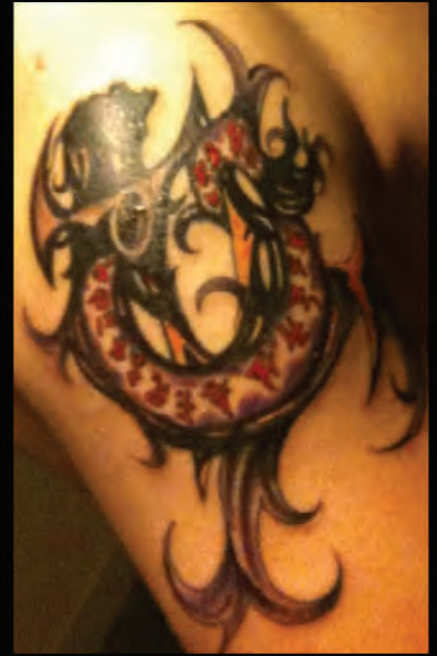
- “İngilizcem iyi değil” gibi bir derdiniz varsa, olmasına gerek yok. Şu an bir oyun dergisi okuyorsunuz, çözüm çok uzak değil. Gidip birkaç tane RPG oyunu yükleyin ve oynayın. Şu sıralar Dragon Age iyi bir örnek. Konuyla ilgili İngilizceniz hızla gelişecektir! Ben “Get off” ve “Get out” arasındaki farkı öğrenmeden çok önce “Manning the fortifications” ve “Unsheating sword” ne demek öğrenmiştim!

gölgeler hakkında korku hikayeleri bulmaya çalışın. Pişman olmazsınız!
Siz dergiyi elinize aldığınızda Aralık ayı olacak, Wizards of İstanbul ikinci buluşmasını yapmış, İÜBKFK iCON 2009'da çok yorulmuş olacak! Umarım ikisine de gelmiş olursunuz!

SurfaceScapes ekibinden Bulut ile bir röportaj

Microsoft'un etkileşimli iki boyutlu yüzey projesi Surface için geliştirilen ve Surface üzerinde 4th edition D&D oynamaya imkân verecek gibi görünen SurfaceScapes'in videosu geçtiğimiz ay internette yayıldı ve büyük ilgi gördü (henüz izleyemenler için, vimeo.com/7132858). Carnegie Mellon Üniversitesinde bir gruptan tarafından proje olarak geliştirilen SurfaceScapes, gelecekte masaüstü oyunların alacağı hali gösterir gibi. Ekibin bir ismi Türk, Bulut "Andurill" Karakaya. Kendisi ile tanıştık ve kendisiyle küçük bir röportaj yaptık:





Merhabalar Bulut bey. Nasılsınız? Kendinizi biraz tanıtır mısınız?
Merhabalar Can Bey, öncelikle bizim için derginizde yer ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Ne demek, yaptığınız projeyi görünce ben de çok heyecanlandım.
Teşekkür ederim! Şimdi kendimden bahsetmem gerekirse, ben internet ünlüsü SurfaceScapes projesinin 3 programcısından biriyim, Carnegie Mellon Üniversitesinde Entertainment Technologies üstüne master'ımı yapmaktayım. Buraya gelmeden önce de Sabancı Üniversitesinde Bilgisayar mühendisliğini bitirmiştim. Ayrıca projenin videosundaki ellerin sahibiyim.

Sabancı'dan Carnegie Mellon Üniversitesine geçiş nasıl oldu?
Baya ilginç oldu diyebilirim. Sabancı'dayken 3. senemde Amerika'ya Microsoft a staja gelmiştim. Okul biterken de Amerika'da master!a devam etmek ile Türkiye'de kalmak arasında kaldım.
Malum oyun sektörü Türkiye'de ne yazık ki o kadar gelişmiş değil. Carnegie Mellon'daki bu Entertainment Technologies Center (ETC) a bizim üst dönemlerden Giray diye bir arkadaş gelmişti benden iki sene önce (bak sen şu tesadüfe :) – *Sinan*). Şu anda EA'de çalışıyor kendisi de, ilk onun ününden duymuştum.

SU'da grafik üzerine çalışıyordum ve sanat bölümünden 3D modelleme ve animasyon derslerini almıştım. 4. sınıfken asistanlığını yapıyordum o dersin, yani kısaca işin hem sanat hem program kısmı ilgilendiriyordu beni. Bu ETC'nin de ana konsu sağ ve sol beyinin beraber çalışması. Bu bolüme sadece programcılar gelmiyor, animatörler, yazarlar müzisyenlerde geliyor ve burada bir takım olarak yaratmayı öğreniyorsun. Aslında SurfaceScapes'in başarısı da bundan.

İşte böyle, ETC'nin ününü duyup son dakikada başvurdum, kabul edildim ve geldim.

Okulda hangi projeler üstünde çalışmıştın? Sence Microsoft ve Carnegie seni neden tercih etti?
U'da 2. sınıfın sonunda yaz okulundayken hocalarla 2 tane proje yaptım. Birinde OpenGL'de boyutsal olarak video gösteren bir class yazmıştım, diğerinde ise bir el yazısı tanıma programını test edip hatalarını düzeltmiştim. 4. sınıfta da AI dersi almıştım ve tavla AI'ı yazmıştım. Ufak bir yarışmada birinci gelmişti bizim yapay zeka.
Çok etkileyici şeyler olmasa da, programlamaya yeni başlayan birisi için oldukça eğitici şeylerdi. Microsoft'ta stajımda etkili olduğunu düşünmekteyim. Kendi boş zamanında yaptığın şeylere çok önem veriyor buradakiler.

ETC'ye başvururken oyunları sevdiğini belirtmek önemli. Eğlenceli bir şey yaratmak için eğlenebilmek lazım. Çok fazla FRP oynuyorsan ve genellikle DM isen, oyunlara mod yapmayı seviyorsan burası tam sana göre bir yer. Burada insana programlama öğretmiyorlar, seni projeye koyuyorlar ve kendin öğrenmen gerekiyor.

Sen neler oynuyorsun, favori oyunların neler?
Şu aralar Dragon Age oynuyorum, arada deli etse de güzel yapmışlar. Dün aksam Modern Warfare 2'yi oynadım ama hayal kırıklığına uğradığımı söylemem lazım. Rambo olmuşuz gene, ilk yarım saatte 100 adam öldürüyorsun. Onun dışında arkadaşla co-op Borderlands oynuyoruz ikimiz de online iken.

Gelmiş geçmiş favorilerin neler?
Planescape Torment. Omuzumda dövmesi var! Oblivion'ı baya sevmiştim. 3 kere bitirdim farklı karakterlerle. Fallout'u severim ama Planescape'i daha çok severim. Little Big Advantuere 2 vardı. Deux Ex bir de.

RPG ile aran nasıl? Kaç yıldır oynuyorsun, hangi sistemleri ve settingleri seversin?
Lise 1'de başlamıştık silginin üstüne hit, miss, crit hit, crit miss yazıp atardık. Sonra büyük kare bir süngerin üstüne sayılar yazıp pofuduk zar yapmıştık. Sonra baktık böyle olmayacak gittik adam gibi kitapları aldık. Bu sene SurfaceScapes'e başlamayı fırsat bilerek araştırma adı altında bizim okuldaki en iyi DMi oyun açmaya ikna ettim. 4th edition oynuyoruz ama sırf Surface 4th editon olduğundan!

SurfaceScapes 4th dışındaki sistemler için modifiye edilebilir olacak mı?
Bizim proje kapsamımızda değil, ilerde satılabilir bir ürüne dönüşürse olabilir, fakat projenin bu dönemi iki hafta içinde bitiyor. Bir sürü setting destekleyen ama bir şeye benzemeyen bir yığın yerine 4th destekleyen ama üstünde uğraşılmış akıcı bir sistem olmasını istiyoruz.

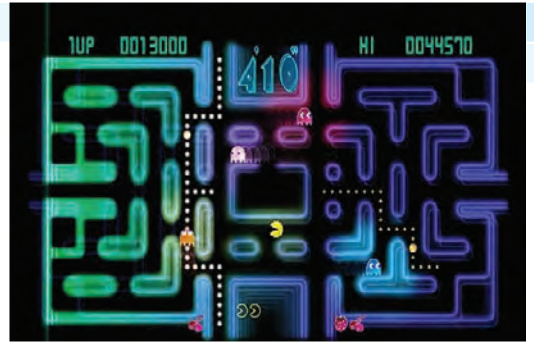
Çok teşekkürler bu güzel röportaj için, şimdi şu dövmenin resmini yolla, merak ettim.
Facebook var mı?



PIXEL







PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITON

iPhone sahipleri Pac-Man'i ne çok oynadı, ne de oynarken çok eğlenebildi. Özellikle Pac-Man Remix tam bir fiyaskoydu ama Namco Bandai yeni bir Pac-Man daha hazırlıyor, adı da Pac-Man Championship Edition. Yani oyunumuz daha hızlı olacak, daha modern hatlara sahip olacak. Kontrollerin de düzeltileceği kulaklarımıza gelen haberlerden.

NESTİCKLE? O DA NE?

NEStickle, hiç de yaratıcı olmayan bir kelime oyunuyla, bir NES hayranı tarafından yapılan joystick. Biz bunlara "atari salonu kolu" da deriz. Ürünü hazırlayan Osama, (espri yok burada) çok temiz bir işçilik çıkararak ürünü neredeyse tüm platformlara uygun hale getirmiş. PS2, PS3, Xbox, Xbox360, PC (Vista, XP) ve Mac gibi tüm platformlarda kullanılabiliyor ürün. USB'nin gücü adına!

8-BIT LEFT 4 DEAD

Eminiz ki şu aralar Left 4 Dead 2'den kafanızı kaldıramıyorsunuz ama fosil oyuncular Ocak ayında kafasını ilk oyunun 8-bit versiyonunu oynamak için kaldırmak zorunda kalacak. Eric Ruth'un hazırladığı oyun tamamen bir NES oyunu gibi gözüküyor ve aynı stille oynanıyor. Dört karakterden istediğinizi seçiyor ve zombilerin arasına atlıyorsunuz. Sonrasıysa bilindik hikâye. Ücretsiz olarak oyunu indirebileceğiniz tarih de 4 Ocak. Videosunu izlemek için: **http://tinyurl.com/8bitleft4dead**



SNK DURMAK BİLMİYOR!

The King of Fighters XII'nin acı tadı hala ağzımızdayken bu habere açıkçası hiç şaşırmadım. Zaten SNK ne yaparsa yapsın şaşırmayacağım çünkü artık aramızdaki ilişkiye önem vermiyorum! SNK şu anda da KOF: Sky Stage adlı bir ShootEm Up oyununu XBox Live Arcade üzerinde çıkarmak üzere. Evet, yanlış okumadınız. Bir ShootEm Up oyunu geliyor ve uçaklar yerine karakterlerle uçacağız! Ekran görüntülerine bakacak olursak, oyunun pek bir şey vaat etmediğini görebiliriz ama KOF XII'de olmayan Mai'nin oyunda yer olacak olması, eh biraz sevindirdi bizi nedense!

ATARI KASETLERİNİZİ ATTINIZ MI?



Şahsen bende bir tane bile yok. O yüzden bu haber beni pek ilgilendirmiyor ama belki Atari kartuşlarını hâlâ saklayanlar vardır. The Music Machine adlı Atari oyunu tam olarak 5.250 dolara eBay'den satıldı! Satın alan da bir koleksiyoncu. Nasıl, ağzınız sulandı değil mi?



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

KARLI BİR YILBAŞI İSTİYORUZ

Kasım ayı içinde Super Street Fighter 4'e eklenecek üç karakterin daha adını öğrendik. Cody, Guy ve Adon. Cody ve Guy'ın **Final Fight**'tan olduğunu (nam-ı diğer *Haggarlı oyun*) biliyorsunuz. Tabii ki habere oldukça sevindik. Videolardan da gördüğümüz kadarıyla özellikle Guy ile çok canlar yakılacak ama aklımıza Capcom'un SFIV grafikleriyle bir Final Fight yapma olasılığı da gelmedi değil. İlk oyunun yeniden yapılması mesela, düşünmesi bile heyecan verici. Hem de oldukça çok satar. Heyecanımızı aldık almasına ama Tekken 6 cephesinde de hevesimiz online konusunda biraz kırıldı. Takılmalar yüzünden oyun kesinlikle istediğiniz gibi oynanmıyor. Yarım saniyelik lag demek, Tekken 6'da ölüm demek. Neyse ki bir yama geliyormuş bu konuda.

Bu sayımızda, yoğun insan Göker'den Türlerin Kökeni için devasa online oyunlar yazısını almayı başardık. Özellikle de ilk DVD'su Aion olan benim gibiler için çok öğretici bir yazı. Haberler, Eski Vs Yeni, Pikselizasyon'un yanında Emre, unuttuğumuz bir konuyu yazıtlar arasından bulup çıkarttı. Virtual Boy neydi, ne değildi, anlattı. İlk Göz Ağrım'a da bu ay komik insan Can Arabacı, komik bir yazıyla konuk oluyor.

Koca bir yılı daha arkamızda bırakmış olacağız önümüzdeki ay. İkinci yaşımıza da girdik. İkinci dergimiz de çıktı ve daha neler neler… Önemli şeyler oluyor şu sıralar. Bunların yansımalarını da yavaş yavaş bu sayfalarda görebileceksiniz mesela. Merakta kalın ve kendinize iyi bakın.



AYIN ÖNERİLERİ:

26-27 Aralık, *Danny Cavanagh&Anneke* konserleri izlenir.
Castaway on the Moon, (Kore) filmi izlenir.
www.resetmagazine.net
Ugg botları giymeyin, giydirmeyin ya:(

Pixel Yazıtları

VIRTUAL BOY ALLAH DÜŞMANIMA VERMESİN...

90'ların başında "Virtual Reality" kavramı pek popülerdi kıymetli Oyungezer okurları. Atari 2600'le popülerleşip NES'le coşan video oyunculuğu, zaman ilerledikçe daha iyisini ister oldu. Tabii o yıllarda patlak veren bilimkurgu dalgasıyla, filmlerden aşina olduğumuz "gerçekçiliğin içinde olma" isteği yavaş yavaş bu sektöre de sızmaya başladı.

Bu fikir, Sega Master System ve Genesis'le müthiş bir çekişme yaşayan Nintendo'nun, tam "oh be rahatladık sonunda" demeye niyetlenirken, bir anda ortaya Playstation'ın çıkıp ezber bozmasıyla girdi aklına. Plan basitti: Hem rakip PSX gibi 3B grafikler kullanılabilecek, hem her yere taşınabilecek, hem de sanal gerçeklik kavramını kullanan ilk konsol üretilerek oyuncu milletinin aklı ve parası alınacaktı.

O yıllarda iki boyutlu düzlemlerde 3B imajlar oyunlar oluşturan video oyunlarının aksine, kafaya yerleştirilip direkt göz önüne getirilen ekranda, gözlerde uzaklık açısı ve derinlik oyunlarıyla gerçek bir üç boyut oluşturmayı planlıyordu Nintendo Virtual Boy. Bu grafik sistemi renkler açısından oldukça kısıtlı olsa da gözlerde oluşturduğu birden farklı düzlemlerle oyuncunun kendisini oyun içinde hissetmesi sağlanacaktı.

Bütün bu güzel hayallerle 1995'te dünyaya sunuldu Virtual Boy. Fikir tüm dünya ahalisi için heyecan uyandırıcıydı. Fakat bu hayalin tam bir kabusa dönüşmesi çok uzun sürmedi. Bu konsolu kullanan bazı oyuncular bu ışık oyunlarının göze çok fazla gelmesi ve kafadaki ağırlığın etkisiyle yarım saat bile dolmadan müthiş bir baş ağrısı çekmeye başlıyor, hatta başka bir kesim de üzerinize afiyet kusarak bayılıyordu. Bütün bu gelişmeler üzerine dehşete düşen Nintendo, bir de oyuncuların konsolun çok oyunculu olmamasından şikayet etmesiyle hemen üretimi durdurdu. Böylece yalnızca 22 adet oyunu bulunan ve 800,000 adet üretilen bu konsol geldiği gibi gürültülü bir biçimde tarihe gömülmüş oldu.



Nintendo'nun tarihindeki bu ilk facia, sanal gerçeklik kavramının da sonu oldu değerli okurlar. İlerde aynı hayali deneyecek olan Sega, aynı şikayetlerden korkup "Sega VR" üretiminden vazgeçecek ve bu fikir günümüze kadar bir daha kullanılmayacaktı. Belki bir gün bu tatlı hayal canımızı yakmadan gerçeğe dönüşür kim bilir? -**Emre Sümer**

YETİM KULAKLAR

9 YIL ÖNCE SILENT HILL 2, PS2'NİN İLK OYUNU OLARAK ÇIKMIŞTI VE KÜLTLER ARASINA GİRMİŞTİ. AKIRA YAKAOMA ADLI BİRİ DE (TANIMAMAZLIKTAN GELELİM!) OYUNUN SES VE MÜZİKLERİNİ YAPMIŞTI. 30 PARÇALIK BU ALBÜM GİBİSİ HÂLÂ YAPILMADI. HATTA AKIRA BİLE BİR BENZERİNİ DAHA YAPAMADI. THEME OF LAURA BEYNİMİZE KAZINDI, PROMISE'LE AĞLANDI. SONRAKİ OYUNLARIN RESMİ SOUNDTRACK ALBÜMLERİNDEN TEK TÜK HİT PARÇA ÇIKTI. SIRADAKİ SILENT HILL'LERDEN YİNE KULAK PASIMIZI SÖKÜP ATAN, ETKİLEYİCİ PARÇALAR DUYMAK İSTER BU AÇ GÖNÜLLER.



ESKİ VS. YENİ

Bir efsaneyi üzerinden yıllar geçtikten sonra yenileyip tekrar piyasaya sürmek büyük cesaret işidir. Yapacağınız en ufak bir hata oyunun çekirdek hayran kitlesinin büyük tepkisine yol açabilir, kaş yapayım derken göz çıkarabilirsiniz. Doğruya doğru, Lucas Arts bu bakımdan biraz da sabıkalı bir firma; uzun yıllardır oyuncuları memnun eden işler yapmayı başaramamış, adı bizim gibi dinozorların nostalji muhabbetlerinde 'off' çekilerek anılan bir firma. Ama adamlar ne yaptı, kalkıp Secret of Monkey Island gibi bir adventure devini tekrar piyasaya sürdü. Hem de ne sürmek: Yalnızca grafik ve ara yüzünü günümüz oyuncularına hoş gelecek şekilde değiştirmekle kalmadı, müzikleri baştan kaydetti, tüm diyaloglara seslendirme ekledi (ve bunda da rastgele isimleri değil, Curse of Monkey Island'da karakterleri seslendirenleri kullandı). Ama en bombası bu değildi, nostalji manyakları için tek tuşa basarak oyunu gerçek zamanlı olarak orijinal haline döndürme seçeneği ekledi. Her bir sahneyi hem eski, hem de yeni haliyle görmek harika bir deneyimdi. Eline sağlık Lucas Arts! Kazanan kesinlikle yenisi.

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



DRAGON AGE: JOURNEYS

FLASH OLARAK DEVAM EDİYOR

Dragon Age'in ne kadar güzel bir oyun olduğunu incelememizde okumuşsunuzdur muhtemelen. Ama sizlere burada tanıtacağımız oyun Dragon Age'in kendisi değil, web üzerinden oynanan Flash oyunu, hem de EA'nın ilk Flash tabanlı RYO oyunu. Eğer PC versiyonunu oynamışsanız oyun size bir hayli kolay gelecektir, oynamamışsanız da tutorial'ları takip ederek oyuna hızla alışabilirsiniz. Journeys, benzer Flash RYO oyunlarından katbekat geniş ve güzel. Ara sahnelerin çizimleri, sıra tabanlı dövüş sistemi, Level sistemi filan derken, gerçekten bir PC oyunu oynuyor hissi yaşıyorsunuz. Origins'te olmayan bazı item'ları da buradan kazanabiliyorsunuz. EA'i bu şık hareketinden dolayı kutluyor, tüm Dragon Age hayranlarını aşağıdaki adrese alıyoruz.

http://tinyurl.com/dragonagejourneys



ULTIMATE ASSASSIN 2

SUİKASTÇI TAKIM HAZIR OL!

Assassin's Creed II'de ne kadar başarılısınız bilemeyiz ama bu oyunda bir hayli zorlanacağınızı söyleyebilirim. 18 bölümlük bu oyunda, her bir bölümde gizlice öldürmeniz gereken bir patron (yeşil renkli) var. Onu koruyan birçok da askeri unutmayın tabii ki. Her birinin bir görüş alanı var ve bu alana girerseniz kurşun delisi yapıyorlar. Gizli gizli ilerleyerek ilk önce hedefinizin işini bitirmeli, daha sonra da açılacak olan çıkışa yönelmelisiniz. İki tane özel gücünüz var. Biri hızlı koşma diğeri de görünmez olma. Bu özellikleri yerinde kullandığınızda işiniz daha da kolay olacak. Metal Gear Solid ve Assassin's Creed çeşnili hoş bir oyun sizi bekliyor.

http://tinyurl.com/ultimateassassin2a



DEFLECTORPOOL

BU BİLYELERLE NE ALIP VEREMEDİĞİMİZ VARSA ARTIK

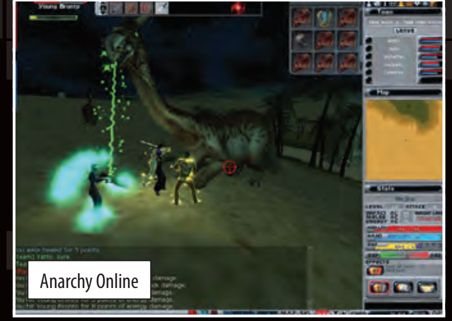
Deflectpool, bilye toplama oyunları arasında daha önce benim denk gelmediğim bir oyun tarzını kullanıyor. Su altında duran oynar başlıklı bir hortumu kontrol ediyoruz ve ekranın yukarısından düşen renkli bilyeleri, rengimizi değiştirerek toplamaya çalışıyoruz. Su içerisinden aşağı düşen bilyeler su seviyesini yükselterek oyunun sonunu getirdiğinden hiç kaçırmadan hızla bilyeleri toplamalısınız. Ortadaki şerit, renginizi değiştirirken geçen zaman ve suyu buza çevirmek gibi öğeler de oyunu stratejik ve eğlenceli kılıyor.

Bir süre sonra da tiryakilik yaratıyor diyebiliriz. Deneyin görün.

http://tinyurl.com/deflectorpool



City of Villiams


Anarchy Online


Asheron's Call

DEVASA ONLINE OYUNLAR

METİN TABANLI EVRENLERDEN GÜNÜMÜZE -GÖKER NURBEYLER

Yakın dönem DVO'larına birçoğunuz aşina olduğundan bu yazıyı hakkında az şey bilinen türün ataları ve babalarına adamayı tercih ettim. Yakın dönem ve türün geleceğiyle ilgili detaylı bir çalışmayı da önümüzdeki sayılarımızda yayınlamak niyetindeyiz.

1979/MUD (Roy Trubshaw) 1975–78 yılları arasında D&D baz alınarak yapılan, günümüz rol yapma oyunlarının atalarından sayılan Adventure ve Zork, farkında olmadan bir başka oyun türünün doğuşunu hazırlıyorlardı. 1978'de İngiltere'de Roy Trubshaw adlı bir üniversite öğrencisi yeni oyununa MUD (Multi User Dungeon) adını verdi. Sonradan metin bazlı online rol yapma oyunları için genel bir isim halini alan MUD Telnet, internet forumları, e-posta gibi her türlü sanal ortamda oynanan, tam anlamıyla hayal gücüne bağlı bir türdü. Yani günümüz online rol yapma oyunlarının atası sayılır. Günümüzde bile birçok oyuncu aynı olayı forum ve sohbet programlarıyla devam ettiriyor. MUD'ın başarısı sonrası ticari hedefli ilk online rol yapma oyunlarından *Legends of the Future Past*, GemStone 3, Dragon's Gate America Online, GEnie ve CompuServ gibi servis sağlayıcıların desteğiyle piyasaya çıktı. Commodore64 tabanlı yalnızca online olarak kullanılabilen Quantum Computer Services ile, Quantum Link adı verilen bir ağa yaklaşık bin kişi bağlanarak bu oyunları oynayabiliyordu. 1980'lerin bağlantı hızı (yaklaşık 300 bit/s) nedeniyle bu dönem sonsuz metinler ve hayal gücüyle geçti.

1991–97/Neverwinter Nights (AOL) Grafiklerle buluşan ilk devasa online oyun Neverwinter Nights'dı. Şaşırmayın, bu Bioware'in NWN'si değil. AOL, Stormfront Design, SSI ve TSR'ın (sonradan Wizards of the Coast) ortak yapımı bir online oyundu ilk NWN. 1991–97 yılları arasında devam eden oyunun saatlik oynama ücreti 6 ila 8 dolardı. NWN'nin seçim nedeni daha önce Pool of Radiance üzerinde Gold Box motorunun yeni oyuna daha uygun araziler çizebilmesiydi. İnternetin hızlanarak ucuzlamasıyla birlikte 1991'de 50 oyuncuyla başlayan macera 1995'te 500 oyuncu ortalamasına ulaştı. Sonraki dönemde ise AOL'un ücretsiz bir servisi haline geldi. 1997'ye doğru kapasitesi binlerce oyuncuya ulaşmıştı. NWN ile aynı dönemde Sierra Online Network de The Shadow of Yserbius'u (1992–1996) çıkarıyordu. Aylık 12 dolara sınırsız oynanabilen oyun, America Online'ın satın alması ve NWN'ye rakip olmaması için kapatılmasıyla son buldu.

1996/Meridian 59 (3DO-Near Death) İşte bu da beni online RYO'lara başlatan oyun, ilk göz ağrım. Birinci şahıs kamerasına sahip ilk online RYO, 25.000 kişinin oynadığı halka açık beta ile kısa sürede efsane oldu. Günümüzde de aktif olan oyun, tahtını birkaç yıl içinde bir başka efsane olan Ultima Online'a bırakacaktı.

1996/The Realm (Sierra) Kings Quest'i hatırlatan 2D çizgi film grafikleriyle ve birçok sınıfı destekleyen RYO yapısıyla The Realm, grafik tabanlı online oyunlar arasında ilklerdendi. Sierra'nın aynı dönem macera oyunlarını anımsatan görüntüleri, iç ve dış mekan sıra tabanlı savaşları The Realm'i kısa sürede bir hit haline getirdi. Realm aynı zamanda karakter görüşünün özelleştirilebilmesi ve oyuncuların evlenebilmesi gibi ilklere ev sahipliği yapıyordu. Aynı dönemlerde hayata geçen Kore menşeli Nexus: The Kingdom of the Winds şu anda bile 1000'den fazla oyuncusuyla devam etmektedir. Nexus'un yapımcılarının bir sonraki oyunu ise Lineage olacaktı.

1997/Ultima Online (Origin) Bugünün yaşlı kurt DVO'cularının övünerek anlattığı eski günlerde UO önemli bir yere sahiptir. İster büyücü olup etrafa ateş yağdırdığımız, istersek kendi halinde bir balıkçı olabildiğimiz ilk oyundu UO. İzometrik üçüncü şahıs açısından oynanan UO; Ultima evreninde geçen gelişmiş PvP seçenekleri, GM'leri ve tanıdığı özgürlükle günümüz oyunlarına en yakın ve halen de birçoğundan üstün bir oyundur. İlk kez UO'da kendi evimiz oldu. 100 bin oyuncu barajını geçen ilk oyun olan ve 2003'te 250 bin oyuncuya ulaşan oyun birçok ek paketi ve yılların getirdiği deneyimle geleceği yeni nesillere kaptırmamak için hâlâ mücadele ediyor. UO devam ederken 1999'da duyurulan UO2, 2001'de iptal edildi. Buna sebep olarak o dönemde halen yüksek oyuncu kitlesine sahip UO'dan oyuncu çalmama isteği gösteriliyordu. EA'in 200 kişilik ekibi işten çıkarmasından sonra bu grubun üçte biri UO'nun babası Richard Garriott'un yeni oyunu Tabula Rasa'nın ekibine katıldı.

1998/Lineage (NCsoft) Batılı yapımcıların başarısı Uzakdoğulu yapımcıların ilgisini çekiyordu. Bu ilgi sonucu Güney Koreli NCSoft imzasıyla ortaya çıkan Lineage, 3 milyondan fazla oyuncuyla bir rekora imza attı. Oyuncular arasında eşya tasarlamaya yönelik ilk yarışma Lineage'da düzenlendi. 2003'te yapılan bir devam oyunu da bulunmaktadır.

1999/EverQuest (Verant-SOE) Batıdaki 450.000 kayıtlı oyuncusu ve 16 ek paketle gerçek bir dev. Gerçek anlamda ilk 3D DVO olmak ve bir Ortaçağ


Meridian 59



Nexus

fantezi dünyasında bulunacak her türlü yaratığa karşı savaşmak EverQuest'i özetleyen kelimeler. Altyapısını MUD maceralarından alan EQ; gelişmiş oyun ekonomisi, sosyal yapısı ve ilk kez gündeme gelen DKP sistemiyle DVO türüne çok şey kattı. Halen devam eden oyun birçok firmanın geliştirdiği dinamiklerin ilk tohumlarını atan isimlerden.

1999/Asheron's Call (Turbine Ent.) Online dünyanın grafikleri gittikçe daha da güzelleşirken Diablo ile sevilen Hack&Slash yapısı DVO'larda kendini göstermeye başlıyor ve karmaşıklığıyla tanınan online oyunlar gelişmiş harita sistemleri ve kullanıcı dostu arabirimle kolaylaşıyordu. Diğer yandan Microsoft yayıncılığını aldığı oyunla bu pazarda da kendini gösteriyordu.

2001/Jumpgate (Net Devil-3DO) Jumpgate, fantastik Ortaçağ temalı DVO kalıbını kıran ilk oyunlardan oldu. Oyunda uzay gemisi kaptanı olarak evreni keşfediyorduk. Jumpgate'in ek paketiyle düşman üslerini ele geçirmek de mümkün olmuştu.

2001/Motor City Online (EA) NFS High Stakes motoruyla hazırlanan MCO ile 30-70'li yıllar arasındaki Amerikan otomobil sektörünün gelişimine tanık oluyorduk. Chevrolet Bel-Air, Fairlane ve Ranchero (Ford 1957) seçebildiğimiz efsaneler arasındaydı. Oyunun RYO elementi görevleri tamamladıkça seviye atlanmasıyla geliyordu. Bunun dışında oyun içi ekonomisi kazandığımız maaş/ödüller ve araç parçaları üzerinde kuruluydu. Oyun yüksek lag'a bağlı sorunlarla son buldu. EA'in yeni denemesi NFS World Online seneye geliyor.

2001/Anarchy Online (Funcom) Gelecekte geçen bir modern fantezi. Karakterimizi laboratuarda oluşturarak Rubi-Ka adındaki çöl gezegenine dalıyorduk. Değerli bir mineral peşindeki OmniTek şirketi, terörist gruplar, ayrımcı klanlar ve uzaylı ırklar arasındaki çarpışmalar ve sağlam hikâye binlerce oyuncuyu sürüklüyordu. Oyunda DNA'mızı bırakarak karakterimizi bir bölgeye kaydedilmemiz kurgu açısından güzel bir fikirdi. Sonradan aylık ücreti kaldırılan AO, hayatına oyun içi reklâm ile devam eden ilk büyük DVO'lardan oldu. 2006 itibariyle reklâmlardan 1 milyon dolar gelir elde edince oyun bedava haliyle devam etti. Funcom yapımcıları şu aralar Age of Conan ve ek paketini geliştirmeye devam ediyor.

2001/Phantasy Star Online (Sonic Team) Dreamcast için geliştirilen bir DVO'ydu. PSO ve sonradan PC için de hazırlanmasına rağmen Dreamcast sonrası havasını yitirdi.


Shadowbane



Sims Online

2001/Dark Age of Camelot (Mythic) Karanlık bir fantezi evreni olan DAoC, Kral Arthur dönemindeki üç krallığın savaşları üzerine kuruluydu ve PvP tanımı değiştiren oyundu. Birkaç kişinin çarpıştığı PvP'nin yerini bölgelerin çarpıştığı yüz kişilik savaşlar alıyordu. RvR başarısıyla gelen puanlarla yeni eşyalar alınıyordu.

2001/Ragnarok Online (Gravity) Kore menşeli olmasına rağmen kuzey mitolojisi başta olmak üzere çeşitli dünya kültür ve mitolojilerinden etkilenmiş 3D bir ortamda 2D karakterlerle oynanan bir oyundu.

2002/Asheron's Call 2 (Turbine Ent.) AC 2'yi grafikleri elden geçirilmiş 3D bir Diablo olarak düşünebilirsiniz. Böylece oynanabilirliğin yanında teknolojiye verilen önem artıyordu.

2003/The Sims Online (Maxis) Ejderha, uzay gemisi nereye kadar, değil mi? Maxis'in planına göre devasa bir şehir haritasında kim online'sa ışıkları yanacak, istediklerimizle sanal hayatımızı kuracaktık. Karakteriniz Sims'deki günlük işlemlerin yanı sıra gerçekten iş sahibi olacak, parasını alınteriyle kazanacak ve gerçek komşular edinecekti. İletişim, mesajların konuşma baloncuklarıyla aktarılmasıyla sağlanacaktı. Oyunun sonsuz bug'a sahip olması ve kız bulmak amacıyla sağa sola sataşan kitlesi nedeniyle canlı Sims macerası son buldu.

2003/Kemet: A Tale in the Desert (Egenesis) Kemet eski Mısır'da geçen bir yapı ve yönetim oyuydu. Oyunda verilen savaş, medeniyeti daha ileriye taşımaktan ibaretti.

2003/Shadowbane (Wolfpack) SB, PvP üzerine kurulmuş, klanınızla şehirler kurabildiğimiz bir oyundu. Şehirlerarasındaki soğuk ve sıcak savaş, oyunun dinamiklerini oluşturuyordu.

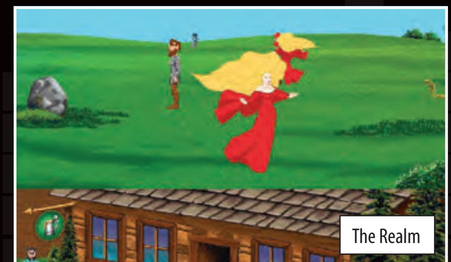
2003/Star Wars Galaxies (SOE) Duyurulmasından çıkışına kadar 400 bin kullanıcılık bir topluluk oluşturan SWG, türe birçok yenilik getirdi. Alışılmış seviye sistemini ortadan kaldırarak oyuncularına 32 farklı meslek sundu. Mesleklerin belli bölümlerini alarak tamamen benzersiz karakterler yaratmaya imkân tanındı. Benzersiz ekolojik dengesi, oyuncuların kendi evlerini, hatta şehirlerini kurma şansı tanıyan benzersiz sosyal yapısı, özgür ekonomik sistemiyle türe yeni bir soluk getirdi. Fakat ortalama oyuncu için fazlaca zor olduğu söylenen oyun, belli kesimlerden ciddi tepkiler çekti. WOW'un çıkışını 1 yıl ertelemesine neden olacak bu önemli yapım, SOE'nin art arda verdiği yanlış kararlar nedeniyle daha ilk genişleme paketinin ardından hızla kan kaybetmeye başladı. Oyuncuların tepkisini çeken Combat Upgrade ve New Gaming Enhancements adlı iki büyük değişiklik sonrasında yüz binlerce kullanıcısını yitirdi. Zaten bir daha da SWG kadar ne becerikli, ne de komplike bir oyun geldi.

2003/EVE Online (CCP) Değişim geçirmiş insan ırklarının bulunduğu, birbirine yıldız geçitleriyle bağlanan 7500 yıldız sistemi içeren dev bir bilim kurgu DVO düşünün. EVE'de vaktin önemli bir kısmı uzayı keşfetme, hammadde çıkartma ve ticaretiyle geçiyor. Tabii ki PvE ve PvP de bulunuyor. Kazanılan parayla yok edilmeye karşı klonlarımızı ve çeşitli uzay üsleri almak mümkün. Son dakika notu: Bu oyunun gelirinin hala İzlanda'nın ihracatının önemli bir kısmını oluşturduğunu söylesem bana ne dersiniz?

2004/City of Heroes/Villains (Cryptic) Süper kahramanlar gibi muhteşem bir konsepti kullanmak Cryptic'e nasip olurken DVO tarihinin en gelişmiş karakter oluşturma ekranlarından birine kavuşuyorduk. CoH ile PvE olarak başlayan oyun CoV ile kötülerin katılmasıyla PvP'de de gayet keyifli hale gelmişti. Ünlü süper kahramanlara benzeyen karakterler nedeniyle başı epey bir belaya giren oyun, hayatına devam ediyor.

2004 Sonrası Dananın kuyruğunun koptuğu ve bizi bugünlere getiren yıllar. EverQuest 2, WoW, Guild Wars, Lord of the Rings Online, Warhammer Online, Age of Conan ve en son hit Aion Online bu döneme denk gelir. Bu dönem Matrix Online, D&D Online, Vanguard ve Richard Garriott's Tabula Rasa (zor oyun ve zayıf PvP'nin hüzünlü sonu) gibi ünlü hayal kırıklıkları da içerir. Bunun yanı sıra Free to Play adı verilen aylık ücreti olmayan, fakat oyun içi reklam, premium hesap veya oyun içi materyal satışı ile kendi ekonomisini oluşturan oyunların yükselişi de bu dönemden sonra başlamıştır.


Motor City


The Realm

CAN ARABACI

İLK GÖZ AĞRIM

ADVENTURE VE TAVUK

Şu kanepeye uzanıp çocukluğunuza dönmenizi istesem ne kadar geriye gidebilirsiniz? Muhtemelen okula ilk başladığınız günü, ilk arkadaşlarınızı, hatta belki çocuksu bir saflıkla yaşadığınız ilk platonik aşkınızı hatırlayacaksınız. Benim hatırlayabildiğim ilk anımsa çoğu kişinin hatırlayabildiğinden eskiye, 3 ya da 4 yaşlarıma kadar uzanıyor. Ve çok ilginç bir şekilde az sonra bahsedeceğim olayı hâlâ çok net bir şekilde hatırlayabiliyorum.

Ankara'da teyzemlerin evinde olduğumuzu hatırlıyorum. Dışarıda lapa lapa kar yağıyor ve benden 3 yaş büyük kuzenimle birlikte eve hapsolduğumuz için sıkıntıdan patlıyoruz. O odadan bu odaya koşuşturup tepinen iki çocuğu "oturun artık" diyerek durduramayacağını fark eden büyükler, çareyi geleceği tamamen değiştirecek olan bir çözümde buluyorlar: Babam elinde kocaman bir paketle odadan içeri girdiğinde hayatımın kalanının değişeceğinin farkında değilim tabii. Çocuksu saflığımla "bu ne?" diye sorduğumda babamın hiçbir şey demeden güldüğünü bugün gibi anımsıyorum.

OLAYLAR GELİŞİR…

Ve birkaç dakika sonra… Kutudan çıkan simsiyah aleti çalıştırmış, tek kollu, kırmızı düğmeli joystick'i elime alıp ilk defa oyun dünyasına adımımı atmış durumdayım. Ekrandaki şekillere, yazılara bakıp bir anlam vermeye çalışırken boyumu aşan bir sevinçle doluyorum. Hâlâ sönmeyen ve içimde yanmaya devam eden bir sevinç bu… İlk şaşkınlığı atlattıktan sonra babama doğru dönüp "Kimin ki bu? Benim olsun mu?" diye soruyorum tabii. Babam da beni oyuna getirecek ya, "Senin değil, kuzenine aldık" diyor. O anda nasıl bir hışım ve kıskançlıkla ortalığı ayağa kaldırdıysam, sonunda gerçeği söylemek zorunda kaldılar (bunda sanırım kuzenimi parçalamaya yönelik çalışmalarımın da etkisi oldu). Böylece Atari 2600'ün, o kara kutunun bana ait olduğunu öğrenip tekrar aletin başına oturuyorum. İlk oynadığım oyunun adının "Adventure" olduğunu ancak 2 sene önce Emre'yle eski günler hakkında konuşurken öğrendim. İtiraf edeyim, o oyundaki ejderhayı ördek sanıyordum ben! "Abi hani ördek var, anahtar taşıyoruz, sonra ördek gelip yiyo' bizi falan" diye tarif etmiştim oyunu Emre'ye, rezilliğe bakar mısınız? "Ördek değil o abi, ejderha" deyince "Ooolabilir abi, ikisi de pikselden oluşuyor sonuçta" diye kıvırmaya çalıştım ama yemedi tabii.

Yine ilk oynadıklarım arasında olan ve o zamanlar çok korktuğum bir oyun daha vardı ancak ne kadar aradıysam da adını bulamadım. İki taraftan duvarlar üzerinize kapanırken duvarları vurarak çıkış yolu açmaya çalıştığınız bu oyunun müziği bile hâlâ aklımda. O zamanlar Game Over ekranında çıkan görüntüden korkan ufak çocuğun bugün Silent Hill gibi oyunları sakin bir şekilde oynuyor olması da ayrı bir ilginç nokta (kardeşim de bana çekmiş bu konuda sanırım). İlk korku oyunu deneyimimi de bu şekilde atlattıktan sonra daha o yaştan oyun oynamak benim hayatımın bir parçası haline gelmişti.

Zaman geçti, kara kutu tarihe karışmaya başladı. Arada başka birçok sistem elimin altından geçti ve bilgisayar çağı ufukta gözüktü. Artık babam benim nasıl bir oyun delisi olduğumu fark etmiş durumda olduğu için eve bir bilgisayar almamakta direnmeye karar verdi. Peki bu beni durdurdu mu? Hayır, bu sefer babamın bürosuna giderek saatlerce Prince of Persia, Wolfenstein 3D, Prehistorik 2, Duke Nukum (daha Nukem bile değildi o zamanlar) ve daha nice oyunu deliler gibi oynamaya devam ettim. Ve aradan geçen neredeyse 20 yıldan sonra 2010'a girmek üzere olduğumuz şu günlerde sizlere bu satırları yazarken bu sefer ben gülümsüyorum... 3 – 4 yaşındaki o ufaklığın o zaman hiçbir fikri olmasa da, yıllar sonra binlerce kişi onun yaşadığı bu ilk heyecanın hikâyesini okuyor olacaktı (ejderhaya ördek dediği için hâlâ gülüyor da olabilirler tabii).

ADVENTURE
VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™
3 VIDEO GAMES
THREE SKILL LEVELS ONE PLAYER
ATARI
CX 2613

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Sıradan bir teneffüs arasında…

Sinan: Tubek paran var mı?
Tuğbek: Napçan ki?
Sinan: Poça alcam çok acıktım.
Tuğbek: Kendi harçlığınla alsana.
Sinan: Evde unutmuşum.
Tuğbek: Olmaz benim de az param var sonra atari salonunda jeton alamıyom.
Sinan: Ama yemek daha önemli diil mi?
Tuğbek: Ben de yemedim ki, hem aç karnına daha iyi oynarız, ben sana şiir okiyim geçsin açlığın.
Sinan: Hayıııırr!!
Tuğbek: Ama oyunlarla ilgili diil bu, anne şiiri çok sevceksin.
Sinan: Oku o zaman.

Ratrace'de en güzel sen kaçarsın
Aztek'de rekorları kırarsın
Anneciğim çok oynama
Sonra adaptörü yakarsın

Sinan: Anne şiiri diil ki bu!
Tuğbek: Anne şiiri işte çok güzel hem.
Sinan: Ya zaten karnım gurulduyo bi de sen iğrenç şiir okudun var ya bayılcam şimdi.
Tuğbek: O zaman başka okiyim.
Sinan: Hayııııırrr!!
Tuğbek: Ama seninle ilgili bu!
Sinan: Benimle mi?

Poçaları götürürsün
Göt göbek büyütürsün
Biraz az ye Sinanım
Sonra emili hugs'da şişip kalıyon

Sinan: Ben cidden kötü hissediyorum, şimdi daha da kötü oldum.
Tuğbek: Ama güzel şiir.
Sinan: Şimdi uydurdun di mi?
Tuğbek: Bak bu nasıl, baba şiiri?

Turikanın gözü kara
Benzemez ciyana sistersa
Baba bana amiga al
Dersimi yapmam bak sonra

Sinan: Ighh…

Ödevimi yapamadım
Ama buldırda rekor kırdım
Hocam beni affedin
Difendırda bir numarayım

(Sinan oracığa yığılıverir)

Tuğbek: Aneeeeyyy…. Örtmenim! Örtmenim! Sinan bayıldıııı!!!

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
KEŞKE OLSAYDI :(

Oyungezer
SAYI: 26 - 2009 / 12
ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Kurumsal İçerik Yöneticisi
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Sümer

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 04 Aralık 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 1

Rütbesini ve unvânını gösteren böyle bir alâmeti Eflâtun'un boynunda gören birçok kişi hayret etti. Fakat o sırada, susmakta ısrar eden delikanlının arkasında biri âniden, iki tencere kapağını birbirine çarptı. Ama Eflâtun ne geriye dönüp bir baktı ne de başka bir tepki verdi. Dedelerden biri şöyle seslenmişti:
"Zavallı sağır olmuş! Yazık! Ney üflemeye çok hevesi de vardı. Şimdi hem sağır hem de dilsiz!"
Suskunlar, İhsan Oktay Anar

GOD OF WAR'A BU KAFA TUTAN DA KİM?

DARKSIDERS WRATH OF WAR

OYUNGEZER'İN OCAK SAYISINDA

Geçen sayının ayıpları!

- Mount & Blade dosyamızın son iki sayfasını Warband'in beta incelemesine ayırmıştık ama başlığa bir Warband yazmamışız. Saf mıyız neyiz!

- Burak'ın e-mail adresini dergiye girdiği günden beri künyeye yanlış yazıyormuşuz. Bu ay düzelttik (muhtemelen).

- Burak'ın unvanını da yanlış yazıyormuşuz künyeye. Ya, tamam yaa! İtiraf ediyoruz, bu ay yeni bir Burak aldık. Öbürü bitmişti.

OYUN D&R'DAN SORULUR!

EN YENİLER

Çok Yakında



THE SABOTEUR



TEKKEN 6



BAND HERO



PES 2010



MODERN WARFARE 2



THE SIMS 3 WORLD ADVENTURES EKLENTİ PAKETİ

Çok Yakında



THE SIMS 3 COLLECTORS EDITION



DRAGON AGE

Çok Yakında



DIRT 2



LEFT 4 DEAD 2



F1 2009

www.dr.com.tr

Yepyeni PC ve konsol oyunlarını D&R mağazalarından takip edin. Gelecek en heyecanlı oyunlardan herkesten önce haberdar olun!

D&R MUSIC BOOK STORE